
2
DICIEMBRE 1998
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA OFICIAL
DRAGON BALL GT
¡ASÍ SE CREA UN EPISODIO!
MERCHANDISING: ¡TODOS LOS MUÑECOS!
¡REGALO!
LOS 4 PRIMEROS GT-FILES
• GOKUH
• PAN
• TRUNKS
• GIRU
GUÍA DE COMBATE: KAME-HAME-HA
LOS NIVELES DE PODER SAIYAN
Y ADEMÁS:
HUMOR
PELÍCULAS
CONCURSOS
CURSO DE DIBUJO...
NORMA Editorial
00002
8 426239 080187

DRAGON BALL GT

LA REVISTA OFICIAL

número 2 • diciembre 98

EDITORIAL

¡Feliz Navidad, dragón maníacos! A pesar del frío y el empacho de turrón que más de uno tiene a estas alturas, aquí estamos de nuevo, fieles a nuestra cita mensual. A juzgar por el aluvión de cartas que hemos recibido en la redacción, nos hemos hecho una pequeña idea de que el primer número de la revista os ha gustado bastante.

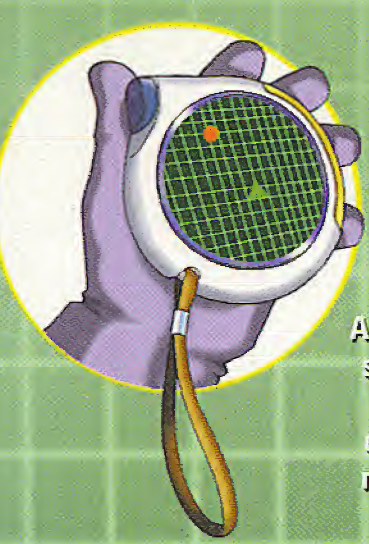
La verdad es que no era una tarea difícil, ya que todos sois unos fanáticos del mundo de **Dragon Ball** y nosotros nos hemos limitado a poner nuestro granito de arena para rendir homenaje a la fantástica creación de **Akira Toriyama**. Pero queremos hacerlo mejor. Queremos que inundéis nuestra oficina de cartas y que nos deis vuestra opinión: Qué secciones os gustan más, de qué os gustaría que habláramos, cuáles son vuestros personajes favoritos... Así conseguiremos que ésta, vuestra revista, sea mejor cada número.

¡Por cierto! Nos ha alegrado mucho saber que os ha encantado el Maxi-Poster de regalo del número uno. Para no perder las buenas costumbres, este mes también esperamos sorprenderos con un súper regalo, nada menos que los cuatro primeros **GT-Files**. Esperamos que os gusten tanto como los Maxi-Posters (¡o más!).

Y ya sabéis: no hay mejor remedio contra el frío que una buena dosis de **Gokuh** y compañía. ¡Ellos sí que saben pasárselo bien en invierno!

ÍNDICE





Radar

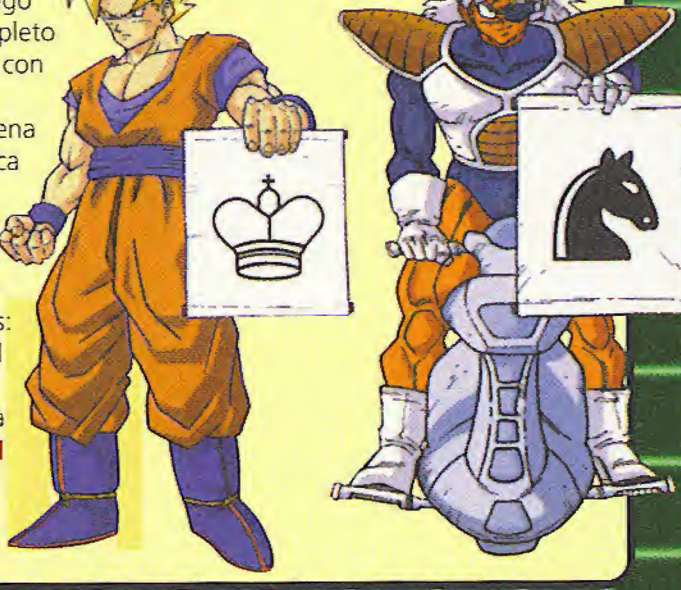
PONTE AL DIA

Aunque parece que Akira Toriyama esté retirado de la circulación, no pasa un mes sin que haya alguna noticia relacionada con él. Sin ir más lejos, en este número comentamos la continuación de series clásicas como Cashman o Dr. Slump a cargo de otros autores, o la avalancha de merchandising de Dragon Ball GT que nos espera, sin olvidarnos de hacer mención del club de amigos de Dragon Ball. Así que ya sabes: sigue atento a nuestro Radar. POR ARMANDO VILA

Los chicos de **Planeta-DeAgostini** nos ofrecen un producto de indudable interés para los dragonmaníacos. Se trata de una nueva colección de fascículos con 32 entregas, al final de la cual los afortunados coleccionistas dispondrán de un juego completo de ajedrez con figuras de **DRAGON BALL**, un completo manual y -de regalo- un fichero con 128 fichas a todo color con los personajes de la serie.

La verdad es que esto del ajedrez de **DRAGON BALL** es una buena idea, ya que en cada partida se tendrá montada una auténtica batalla campal: los reyes son respectivamente **Son Gokuh** y **Boo** (después de haber absorbido unos cuantos guerreros, claro); las fichas blancas son los guerreros **Z**: **A-18** (reina), **Son Gohan** (álfil), **Son Goten** (peón), **Trunks** (caballo) y **Vegeta** (torre), mientras que las negras son todos los malosos: **Hebi hime** (reina), **Cell** (álfil), **Jees** (uno del comando especial de **Ginew**, caballo) y **Freezer** (torre).

Además, el manual de ajedrez esta lleno de dibujitos de la serie. Para que luego digan que **DRAGON BALL** no culturiza. ■

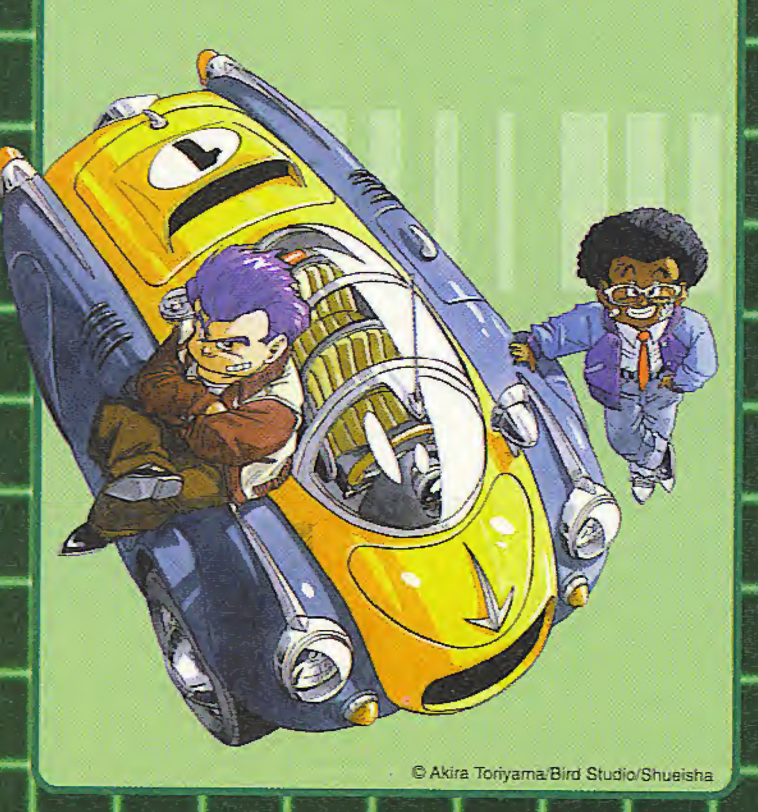


Todos sabemos que, después del final de **DRAGON BALL**, **Toriyama** se acomodó y ahora se dedica, sobre todo, a las historias cortas y a diseñar cosas varias. Para satisfacer la demanda popular, sin embargo, no ha dudado en ceder dos de sus productos más populares a otros autores. Nos referimos, claro está, a **DR. SLUMP** y **CASHMAN**, que se publican en el **V-Jump**.

En el caso de **CASHMAN**, el guionista **Takao Koyama** y el dibujante **Katsuyoshi Nakatsuru** (que hizo también algún episodio de **DR. SLUMP**) han conseguido darle un aire moderno a esta vieja historia de **Toriyama** sobre un poli extraterrestre que se ve atrapado en la Tierra y que para volver a casa debe reunir suficiente dinero para pagar el combustible que necesita su nave trabajando, como no, de policía. De esta curiosa historia del soldado ahorrador acaba de aparecer el primer tomo recopilatorio en Japón; un grafismo bonito y un guión divertido y sin complicaciones lo hacen imprescindible en cualquier colección de **Tori**-adictos. Jo, cualquier autor japonés, a la que se pone, dibuja igual de bien que **Toriyama**... a ver si un día les deja seguir con **DRAGON BALL**... ■

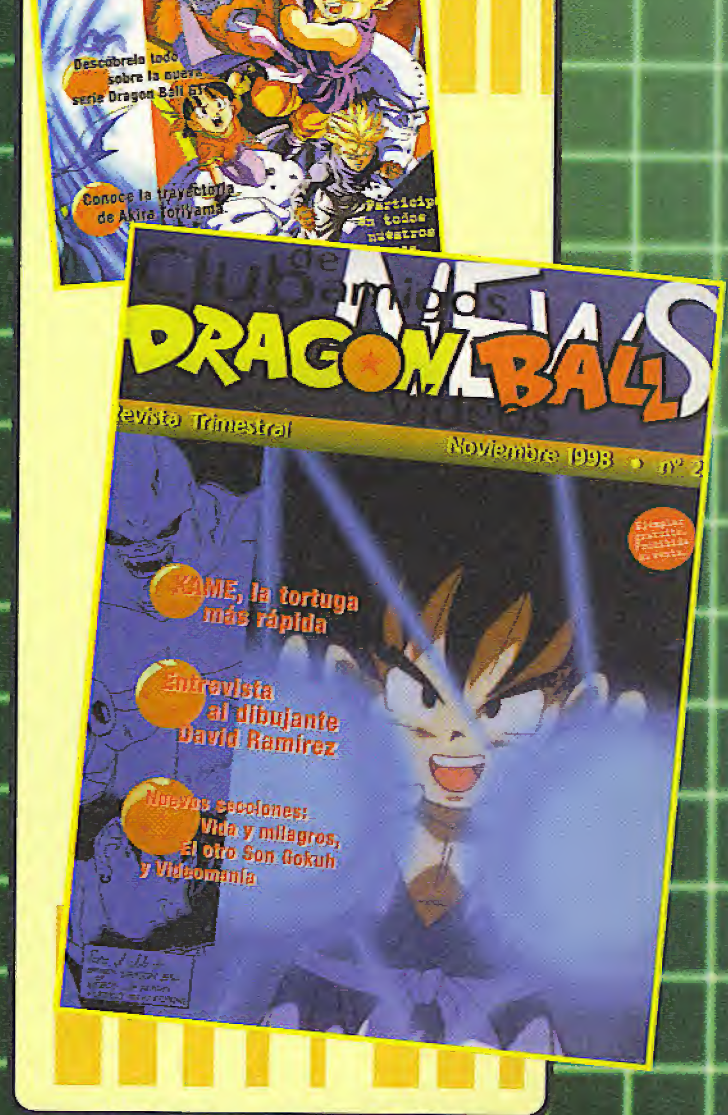


Nos hemos enterado con ilusión de que está a punto de aparecer en España el tercer tomo del **Teatro Manga** de **Akira Toriyama**. Los tomos 1 y 2 aparecieron a principios de 1997, y recopilaban las historias cortas más antiguas de **Toriyama**. Este nuevo tomo tiene algunas historias muy interesantes: **CASHMAN** (¡la original!), **Dub & Peter** 1 y sobre todo, **Go! Go! Ackman**, lo mejor, mejor, ¡mejor! de **Toriyama** después de **DR. SLUMP**. Así que ya sabéis: como aparecerá en enero, podéis pedírselos por favor a los Reyes magos, y así ahorráis...



¿Te vuelve loco **DRAGON BALL**? ¿Estás buscando un club dedicado a tu serie favorita? El **Club de amigos Dragon Ball vídeos** está organizado por **Manga Films**, la empresa que edita los vídeos de **DRAGON BALL GT**, y el personal que lo dirige hace un gran esfuerzo para que todos los socios cuenten con un montón de ventajas. Una de ellas es una revista trimestral, que te envían directamente a tu casa (¡gratis!), y que contiene información y productos de venta por correo exclusivos para socios.

Si quieres pertenecer a este club, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en todos los vídeos de **DRAGON BALL GT**... ¡más fácil imposible!



La Dragon mania arrasa y ya hay a tu disposición una gran cantidad de productos dedicados a Gokuh y al resto de la pandilla. Para que disfrutes de ellos sin miedo al pirateo, te ofrecemos la lista de los fabricantes oficiales de este material. Durante los próximos meses seguramente te aparecerán más objetos con el sello de **DRAGON BALL GT**. De momento, puedes conseguir los siguientes: **1000 EDITIONS** (Pósters), **BERMUDIANA** (Alfombrillas de ordenador), **BELMY TRADING** (Pins, llaveros y una línea de bisutería), **COMIC FORUM-PLANETA DeAGOSTINI** (Postales, pósterbook, pósters 3D y calendario), **ENRI 2000** (Línea de productos escolares en papel y metal y mochilas escolares), **MADNESS** (Camisetas, sudaderas y gorras), **MANGA FILMS** (Vídeos de la serie), **NORMA EDITORIAL** (Agendas, pósters, juegos de rol, maxipósters, portafolios, pack escolar, blocks, láminas y la revista mensual "Dragon Ball GT, la revista oficial"), **PANINI ESPAÑA** (Cromos y trading cards), **TÈXTIL TARRAGÓ** (Juegos de cama, cortinas y cojines)



HOY: CÓMO SE CREA UN EPISODIO

Todo el mundo sabe que una producción de animé (desde la más pobre hasta la más elaborada) es fruto de un trabajoso y complejo proceso de elaboración. A pesar de ello, el público engeneral no suele tener acceso a aquello que ocurre en el taller de los dibujantes, e ignora por completo la evolución que han tenido que seguir Gokuh y compañía para llegar hasta nuestros televisores. Por ese motivo, intentaremos explicar de forma más o menos detallada cuál es el proceso de realización de un episodio de DRAGON BALL desde su inicio hasta su final, para que todos tengamos una pequeña idea de cómo nacen y se crean las aventuras de nuestros saiyans favoritos.

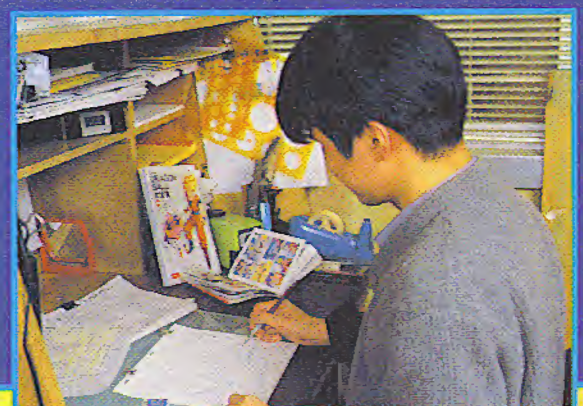
En un principio

En primer lugar, lo más importante para crear un animé es tener una buena idea que ofrecer a los aficionados. En nuestro caso, será **DRAGON BALL GT**. Dicha idea debe resultar lo más atractiva posible para que guste tanto al público al que finalmente irá dirigida como a las personas que trabajarán directamente en el proyecto. Aún más, no sólo debe gustar al autor y a sus colaboradores, sino que ha de recibir la aprobación de los supervisores y productores que invertirán su dinero en ella (a no ser que dicho autor tenga los medios necesarios para trabajar sin ayuda de una compañía).

Una vez tenemos un concepto atractivo (¿y qué hay más atractivo que **Gokuh** y su mundo?), el siguiente paso es llevar el proyecto bien escrito, explicado y esquematizado a los responsables de la compañía que respaldará la producción. No basta con preparar un breve resumen de la serie, sino que por norma general se suelen desarrollar unos 10 ó 15 episodios bastante bien estructurados, para dejar claro a los productores que no se trata de un simple boceto pasajero y que se han tenido en cuenta todos los pros y contras de ese proyecto. Hay casos, como el de **EVANGELION**, en que los 26 episodios ya estaban claros y planeados antes de empezar a producirlos. Si se trata de una serie de

Dos pasos en el proceso de animación: Por un lado, una supervisora controla que el orden de los cells sea el correcto. Por otro, un operario aboceta un personaje sirviéndose de un animé book como guía. El uso de referencias es muy importante.






En las reuniones del equipo de producción se discuten cuestiones y dudas referentes al proyecto en curso.

OVAs o un film, como **Akira** o **Perfect Blue**, entonces se debe llevar pensado todo de arriba a abajo, aunque el proyecto siempre sufrirá modificaciones en el transcurso de su desarrollo.

Superar esa primera prueba de fuego no siempre es fácil. Para muestra, un botón: dos artistas de la talla de **Hiroki Hayashi** y **Masaki Kajishima** (los creadores originales de **Tenchi Muyo** y **El Hazard**) vieron sus proyectos rechazados por la compañía **Artmic**, que consideraba ambas historias muy poco atractivas.

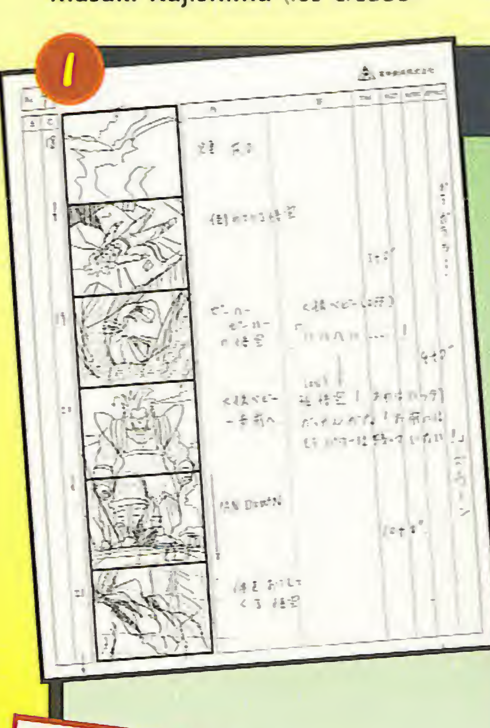
Estos casos, que se dan con cierta frecuencia, dejan claro que la competencia y el riesgo son dos factores que influyen mucho a la hora de tomar estas importantes decisiones, y que muchas obras que prometen mucho no llegan a ver la luz debido a cuestiones empresariales (¡y sobre todo de pasta!).

Después de los nervios iniciales, el resto del proceso viene más o menos rodado, dependiendo, claro, del equipo de profesionales con el que uno se rodee. Por lo general, esta cuestión queda a elección de los autores del proyecto, pues son ellos quienes mejor saben qué les conviene y con quién trabajan más a gusto. Sin embargo, uno nunca tiene la última palabra, y puede suceder que la compañía que te ha contratado tenga un trato preferencial con otros estudios, de forma que el autor tenga que conformarse con trabajar con la gente que los productores le impongan. Ya se sabe: quien paga, manda.

Sea cual sea el equipo con el que tenga que trabajar el autor, comenzará entonces el siguiente paso, que en realidad es el más importante dentro de esta cadena de producción: la realización en sí de la animación.

PLANIFICACIÓN DE UNA ESCENA

1. Esto es una página de storyboard. A la izquierda se dibujan los diferentes planos y a la derecha se escriben las indicaciones necesarias: movimientos de cámara, diálogos...
2. Así se dibuja la idea original, tal como la imaginan los autores.
3. Así la veis en pantalla. El camino entre las dos es largo y complicado.





PRIMEROS PASOS

1

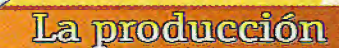
2

3

Éste es el abocetado, el paso previo antes de pasar a realizar los cells. En esta secuencia vemos cómo VEGETA aparece de la nada mientras GOKUH prepara un *genkidama*. Cada elemento se dibuja por separado y todo se une en el proceso de filmación.



Una sesión de trabajo en el estudio de grabación, donde podemos ver como los actores ponen voz a los personajes.



La producción

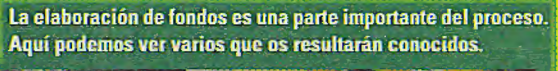
En el momento de ponerse manos a la obra, el autor y sus colaboradores deben tener las cosas muy claras para empezar rápidamente a poner a punto la producción. El primer paso será el diseño de los personajes (principales, secundarios y extras) y los decorados en los que se vaya a situar la acción. El segundo paso es crear la herramienta que permitirá saber en cada momento qué pasa, dónde pasa y quién interviene en cada segmento de la historia: el storyboard.

Con este nombre (que traducido viene a ser algo así como "libreta de historia"), definimos lo que se puede considerar la "biblia" de cada proyecto. En el storyboard se dibuja, plano a plano, todo lo que pasa en el capítulo. Es como si tuviéramos la animación convertida en un manga donde no sólo están incluidas las imágenes y los diálogos, sino también los movimientos de cámara, los efectos especiales, cuándo entra una música determinada...

El storyboard es básicamente el hilo de conducción que deben seguir todos los que trabajan en el animé. Además de esto, todos los miembros del equipo deberán tener un esquema en el que está especificado el orden de otro de los elementos clave en un producción de dibujos animados: los cells, que son nada menos que las láminas de papel transparente donde se dibuja y colorea todo lo que veis en pantalla. En el esquema de los cells, además del orden que deben seguir, también se explicará quién aparece en cada uno, ya que al trabajar tanta gente en el mismo proyecto, es fácil que se cometan descuidos y alguien se olvide de dibujar a algún personaje. Todo este lío está supervisado siempre por el director de animación, que forma, junto al director artístico y el supervisor general (que suele ser el autor original) la columna sobre la que se sustenta toda la producción.

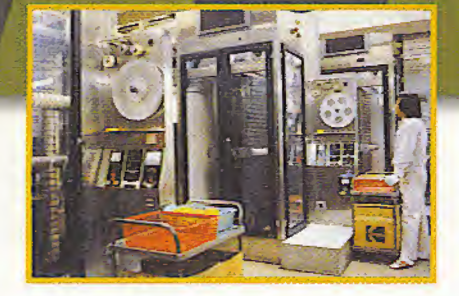
Una vez que todo el mundo está preparado, se inicia de inmediato el trabajo en serie, que se repartirá entre todos los integrantes de estudio. La coordinación en este trabajo será fundamental para que todo salga según lo planeado, aunque siempre se debe estar atento a cualquier problema que pueda surgir. A continuación explicaremos qué trabajadores se encargan de este proceso, que sin duda es el más laborioso de la producción.

En primer lugar, antes de que exista ni siquiera un cell, un grupo de dibujantes se encarga de dibujar en papel el boceto y el dibujo final que tendrá que aparecer en cada cell (especificando las zonas de sombreado y qué tipo de color tiene que ponerse). Acto seguido,



La elaboración de fondos es una parte importante del proceso. Aquí podemos ver varios que os resultarán conocidos.





el trabajo pasa a las personas encargadas de calcar dicho dibujo en el papel transparente, al que un tercer grupo de profesionales se encargará de dar color.

Una vez finalizado este proceso, se filmará con una cámara especial cada una de esas pequeñas maravillas (que pueden ser desde una escena de una batalla campal hasta una simple mano o un pie) en su orden correspondiente. A veces, en el momento de filmar un cell concreto, se tienen que añadir efectos especiales (trabajo específico de otro grupo de profesionales del estudio) o bien se deben separar diversos planos de un mismo personaje. Por ese motivo, el estudio tiene que hacer la filmación del efecto por una parte y del cell en el que va por otra, uniendo todo al final para lograr resultados impresionantes. Un ejemplo de esto es cuando se trata de filmar los mil y un ataques que nuestros amigos, encabezados por **Gokuh**, han realizado a lo largo de la serie. De todas formas, en la actualidad **Toei Animation** elimina varios de estos pasos y abarata costes utilizando el ordenador en gran parte de las tareas mencionadas. Una de las primeras series en adoptar este nuevo sistema de trabajo fue la nueva versión del **Dr. Slump**.

Una vez acaba la filmación, llegaremos al que por lo general es el último paso: el del poner la voz a todos los personajes. Para ello se llevará el máster o película original a los estudios de sonido, donde se añadirán las voces, el ruido de fondo (viento, etc...), los efectos especiales y la música. En el caso de los openings y endings, se grabarán por separado, montándolos más tarde en el estudio de grabación. A pesar de esto, siempre hay excepciones, y a veces se ha tenido doblada la producción antes de haber filmado los cells.
Dentro de este apartado, hay que reseñar que es muy importante tener acabada la banda sonora que irá insertada en la producción, así como los temas vocales que servirán de acompañamiento, antes de filmar el animé. Esto permitirá que la acción quede perfectamente integrada con la música, y que esos momentos en que nuestros amigos luchan por salvar la Tierra (por ejemplo), ganen en ritmo y emoción.

El último paso es poner en marcha la campaña de promoción, para intentar vender el producto A todos los sitios posibles. Pero eso será tarea de la compañía productora que ha contratado la obra. Tanto el autor como los dibujantes ya pueden ponerse a pensar en el próximo proyecto.

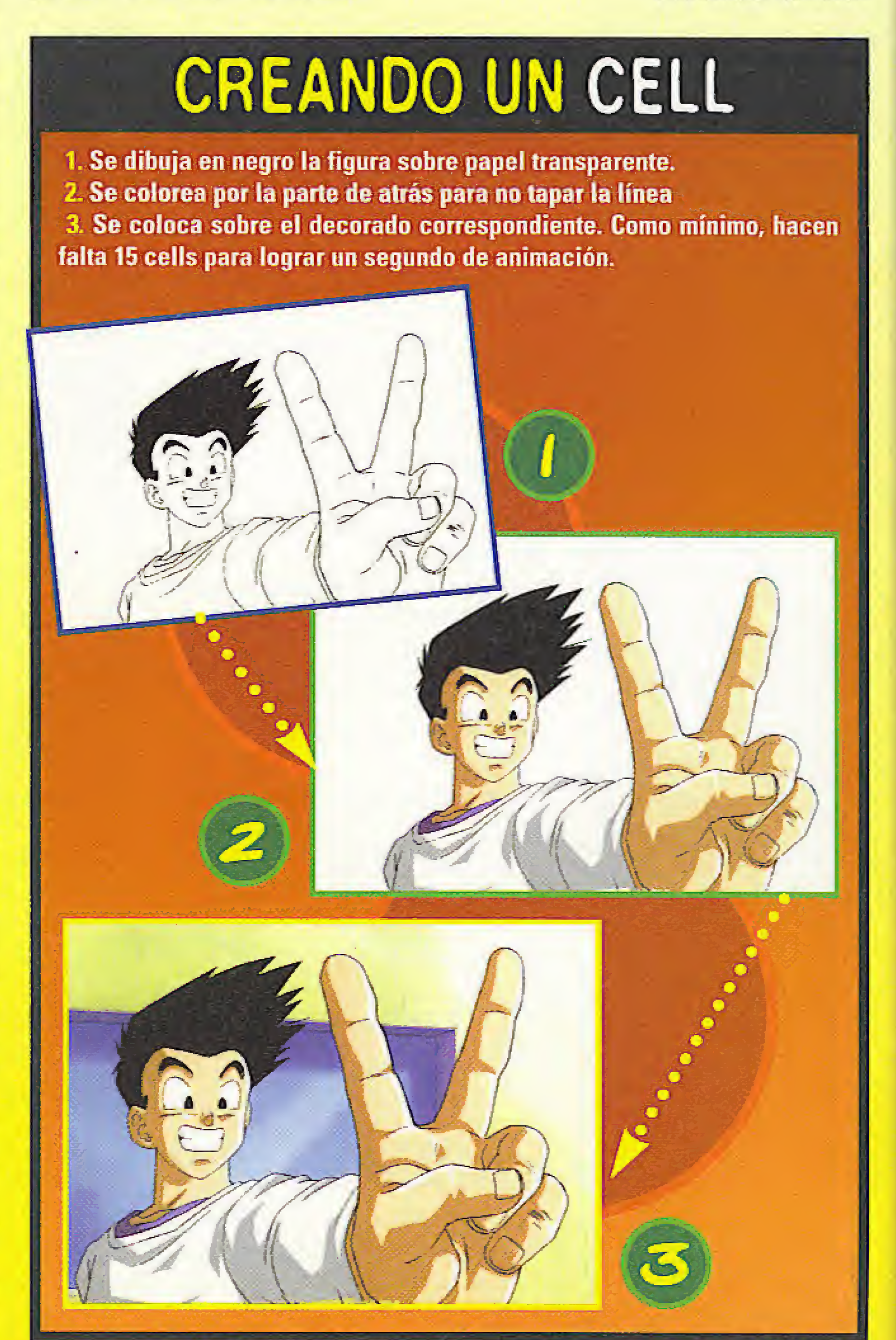
Glosario:

- **Productora:** Empresa encargada de la supervisión general de un proyecto y que aporta los recursos económicos necesarios para llevarla a cabo.
- **Cell:** Láminas transparentes donde se dibuja y colorea lo que veremos en pantalla.
- **Toei Animation:** Compañía productora de la animación de la saga Dragon Ball.
- **Filmación:** Proceso por el cual, mediante una cámara especial, se pasa cada cell a película de cine.
- **Storyboard:** Es la representación en papel de la película de dibujos animados, y sirve para saber qué pasa antes de ponerse a dibujar.

Por Sebas Moreno

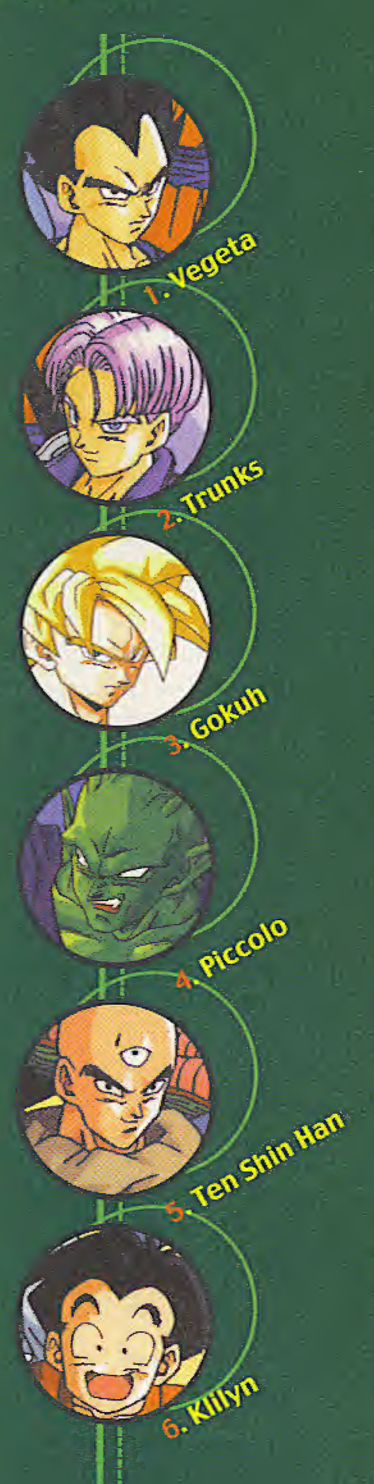
CREANDO UN CELL

1. Se dibuja en negro la figura sobre papel transparente.
2. Se colorea por la parte de atrás para no tapar la línea
3. Se coloca sobre el decorado correspondiente. Como mínimo, hacen falta 15 cells para lograr un segundo de animación.



UNA CUESTI

Gran parte del rotundo éxito de las tres partes de **DRAGON BALL** se debe en gran medida a la marcada personalidad de sus protagonistas. Estamos de acuerdo en que a todos nos gustan las luchas épicas de cientos de capítulos de duración, pero hay que reconocer que todos nos hemos reído con las tonterías de **Son Gokuh** o hemos disfrutado con la arrogancia de **Vegeta**. En este artículo no trataremos de realizar ningún estudio psicológico en profundidad, tan sólo de conocer un poco más a nuestros héroes y saber cómo piensan.

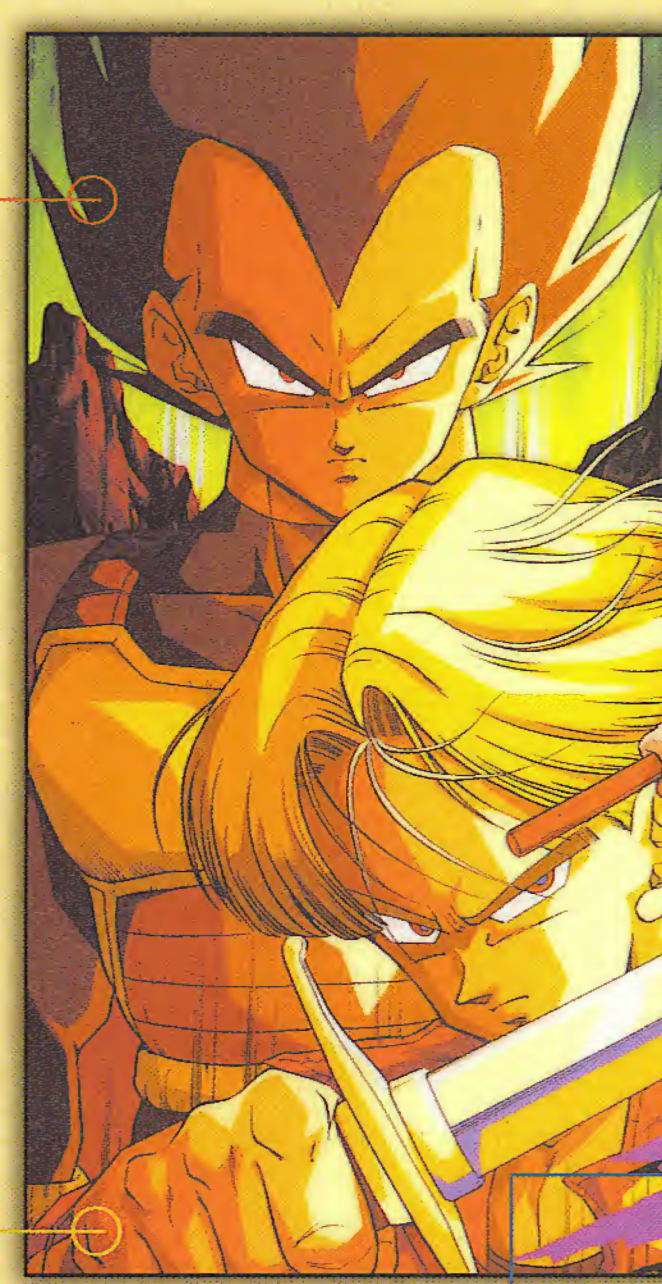


1. Vegeta

Estamos ante el personaje con el carácter más difícil de DRAGON BALL. Solitario por naturaleza, **Vegeta** era un orgulloso saiyan carente de escrúpulos y sin el menor miramiento a la hora de acabar con alguien (el pobre **Nappa** sabe mucho de esto). Pero su llegada a la Tierra y el hecho de conocer a su hijo, **Trunks**, supuso un cambio radical en él, demostrando finalmente que también tenía su corazoncito. Aunque ha conservado en buen estado su orgullo y mal humor, **Vegeta** ha acabado por encajar en el "equipo" de **Gokuh** a la vez que se convertía en un responsable cabeza de familia.

2. Trunks

Al contrario que su contrapartida (el que vivía en el mundo devastado por los androides), este **Trunks** ha vivido una infancia tranquila... a excepción de las aventuras vividas en la lucha contra **Broly** y **Boo**. De pequeño su carácter se asemejaba al de **Vegeta**, llegando a ser un saiyan terriblemente orgulloso. En su infancia tan sólo trabó amistad con **Son Goten**, con el que formaba un dúo de atrevidos luchadores muy compenetrados (sería por aquello de los polos opuestos). Sin embargo, con el mundo libre de amenazas, sus mayores preocupaciones se convirtieron en llevar adelante la **Capsule Corp**. Esta época de paz provocó que el carácter de **Trunks** se moderara y dejara atrás gran parte de su fanfarronería habitual.



3. Gokuh

Pese a estar destinado a aniquilar la raza humana y conquistar nuestro planeta, un chichón histórico y una niñez bajo el cuidado del "abuelo" **Son Gohan** hicieron que su carácter cambiara radicalmente. Una infancia sin educación hizo que **Gokuh** se convirtiera en una especie de "salvaje". De todas formas, su bonachón carácter le ha llevado a rodearse durante toda su vida de una gran cantidad de fieles amigos a los que ha demostrado su espíritu de sacrificio. De esta manera, y sin proponérselo, **Gokuh** ha acabado siendo una especie de protector cósmico.

ÓN DE CARÁCTER

Por X. Rebis

6. Klilyn

Desde muy pequeño **Klilyn** buscó en las artes marciales un arma que le permitiera vengarse de todos aquellos que se habían burlado de él, especialmente los monjes del templo de **Oorin**. Pero tras conocer a **Gokuh** y pasar a las órdenes del maestro **Mutenroshi**, pronto se daría cuenta de lo equivocadas que eran sus intenciones. De una cierta rivalidad con su compañero saiyan pasó en poco tiempo a una amistad que duraría toda la vida. De todas maneras **Klilyn** seguía pecando de una cierta cobardía y algo de timidez hacia las mujeres (por supuesto, jamás comparable a la de **Yamcha**), aunque los ejemplos de sacrificio dados por **Gokuh** acabarían por convertirle en un valiente luchador.



5. Ten Shin Han

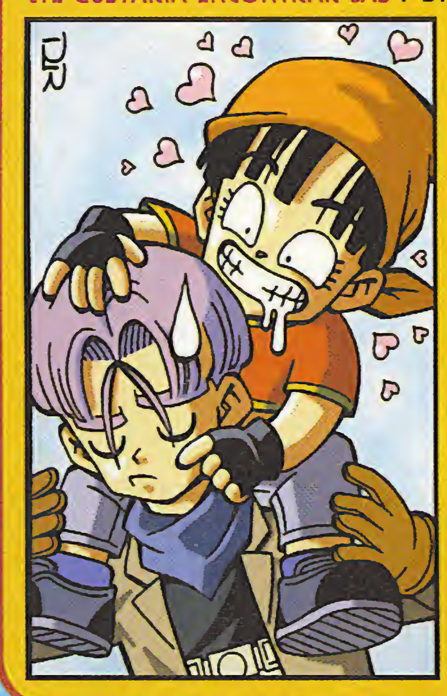
Ya sea por su origen extraterrestre o por su entrenamiento con **Tsuru Sennin** (el rival de **Mutenroshi**), lo cierto es que **Ten Shin Han** ofrece un perfil arisco y poco dado a relacionarse con sus compañeros luchadores. Ni tan sólo en los tiempos de mayor paz logró sentirse a gusto entre ellos, optando finalmente por abandonar su compañía y entrenarse en solitario. O casi, porque a su sombra siempre ha estado **Chaoz**, su verdadero y -probablemente- único amigo. Esta relación ha llevado a **Ten Shin Han** a considerarle como un hermano, protegiéndole del peligro y cuidando siempre de su bienestar.

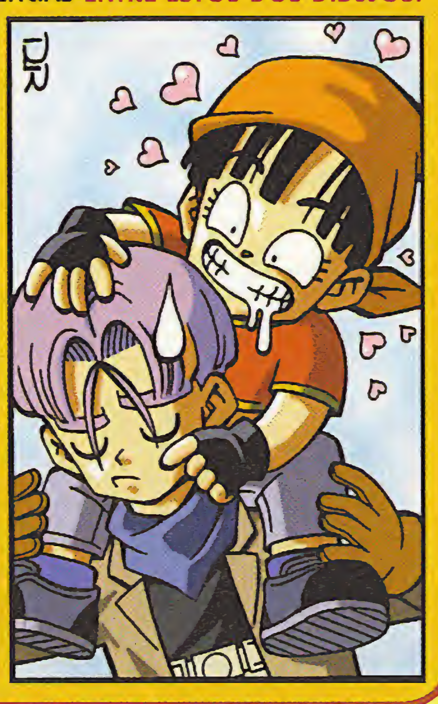
4. Piccolo

Ser el hijo del Demonio no es algo que suavize el carácter, más bien al contrario. Dotado desde su infancia de un odio infinito hacia los habitantes de la Tierra, y en especial hacia **Gokuh**, **Piccolo** sólo comprendió el valor de la amistad cuando tuvo que hacerse cargo del pequeño **Son Gohan** (huérfano temporal por aquel entonces). Como protector del hijo de **Son Gokuh**, poco a poco se fue humanizando hasta llegar a mostrar su lado más "simpático" (por decirlo de alguna manera) tras la derrota del bio-androide **Cell**. Sus ideales de destrucción cambiaron por completo hasta el punto de sacrificarse para evitar que la Tierra fuese destruida.

¡¡PASA GT IEMPOS!!

A Pan parece que le gusta Trunks... y a ti...
¿TE GUSTARÍA ENCONTRAR LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS?





¿PODRÁS GUIAR A GOKUH POR EL LABERINTO HACIENDO QUE REÚNA LAS 7 BOLAS MÁGICAS Y LLEGUE A LA SALIDA? ¡TEN EN CUENTA QUE SI LLEGAS A UN CALLEJÓN SIN SALIDA HAS DE VOLVER A COMENZAR!

SALIDA

GIRUGLÍFICO

¿LOGRARÁN NUESTROS AMIGOS ENCONTRAR LAS BOLAS DE DRAGÓN?

D

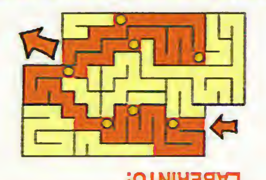
P

-D

D

SOLUCIONES:

LABERINTO:



GIRUGLÍFICO:
Depende de Giru: De, Pe, (Dende-De) nde, De, Giru).

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. Arruga en el pañuelo de Pan. 2. Corazón. 3. Pestaña ojo derecho de Pan. 4. Pelo de Truks al lado de la gota. 5. Pliegue del pantalón de Pan. 6. Guante derecho de Trunks. 7. Línea en el cinturón de Trunks.

Ya he vuelto a casa

¡Yuhuuu, ya estoy en España! ¡Ya tenía ganas de llegar a casa!, aunque echo de menos los increíbles lugares donde he estado.

Me habéis escrito tantos amigos durante mi largo viaje que casi no sé dónde poner todas las cartas. Todos los marineros y yo nos lo pasamos super bien leyéndolas.



Para seguir viviendo grandes aventuras con vosotros quiero invitaros a formar parte del Club de Grumetes Pescanova. Todos los amiguetes que me habéis escrito y todos los que me escribáis a partir de ahora, seréis socios del Club de Grumetes.

Os enviaré a casa un super regalo con todo lo necesario para ser un auténtico Grumete y luego ¡muchas cosas más!



Enrólate en el Club de Grumetes Pescanova y conseguirás este regalo de bienvenida.







Lo bueno sale bien

Escríbeme al Apartado de Correos 3055, C. P. 15190 A Coruña, junto con tus datos personales, indicando en el sobre "Anuncio Revista Dragon Ball GT". ¡A qué esperas, sólo serás un auténtico Grumete si te haces socio!

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Este mes dedicamos esta sección al que sin lugar a dudas es el ataque más emblemático del DRAGON WORLD. El KAME-HAME- HA se convirtió en uno de los estandartes de la serie y aún hoy es extraño ver un combate de artes marciales en cualquier serie de animación o videojuego en el que no se realice algún símil.

POR FRANCISCO GALINDO

KAME-HAME-HA

Primera aparición: DB capítulo 8
Creador: Mutenroshi

La técnica *kame-hame-ha* consiste en llevar las manos atrás a un lado del cuerpo mientras se acumula energía, después se extienden hacia delante y se suelta la energía acumulada en un solo impulso seco.

La técnica fue creada por **Mutenroshi**, el Duende Tortuga, al cual le costó perfeccionarla más de 50 años. Tras **Mutenroshi**, el primero en utilizarla fue su discípulo **Son Gohan** (el abuelo adoptivo de **Gokuh**). Mucho tiempo después, los nuevos discípulos del anciano maestro, encabezados por **Gokuh**, la controlaron con una facilidad increíble y, de esta manera, **Klilyn**, **Yamcha**, **Ten Shin Han**, **Gohan** y posteriormente **Pan**, convirtieron el *kame-hame-ha* en una de sus armas favoritas. Dos luchadores que también la utilizaron fueron **Cell** y **Boo**, que utilizaron sus habilidades de mímica para incorporarla a sus arsenales. Al ser uno de los ataques más usados por **Gokuh** y sus amigos hemos sido testigos de un montón de variantes interesantes dignas de destacar. Para empezar tenemos el *chô kame-hame-ha*, ataque que **Gokuh** utilizó por primera vez en el 23° Torneo de Artes Marciales contra **Piccolo,** y que simplemente incrementaba considerablemente la potencia del original. El *ashi kara kame-hame-ha*, o *kame-hame-ha* con las piernas, que **Gokuh** utilizaba para propulsarse contra su enemigo.

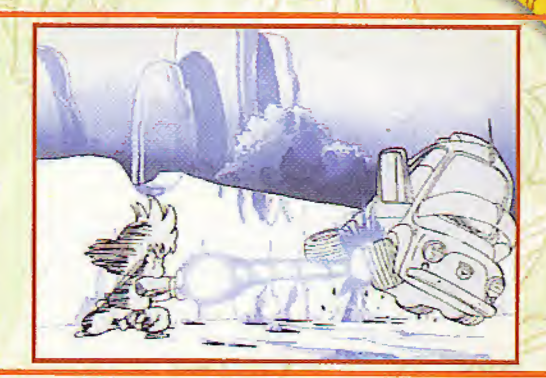
Otro ejemplo interesante es el *shunkanido kame-hame-ha*, una letal combinación de la teletransportación y este ataque que **Gokuh** utilizó contra **Cell**. Por último, destacar el *kame-hame-ha x 10*, la versión más destructiva conocida hasta el momento de este ataque y el predilecto de **Gokuh** tras alcanzar el 4° grado de supersaiyan. Además existen otras versiones como: *kame-hame-ha max power* (una versión de **Mutenroshi** a medio camino entre el *chô* y el normal), *magaruka kame-hame-ha* (con efecto boomerang), *renzoku kame-hame-ha* (múltiples, uno detrás de otro), o *feint kame-hame-ha* (con el que se engañó a **Freeza**)...

Del nombre *"kame-hame-ha"* tan sólo se pueden traducir *"kame"*, que significa tortuga, y *"ha"*, que vendría a ser onda. El nombre completo es un juego de palabras que suena bien y con reminiscencias a cierto príncipe hawaiano.

A continuación os enumeramos los cinco momentos más estelares de este ataque.

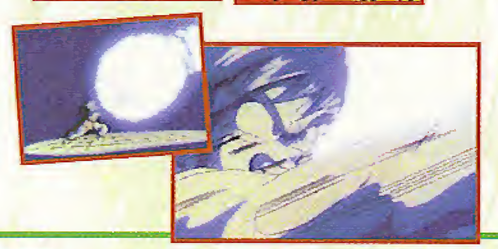
KAME 1

La primera vez que **Gokuh** vio cómo **Mutenroshi** utilizaba el *kame-hame-ha*, quedó tan impresionado que decidió probar suerte... El resultado fue impactante, ya que por una parte controló una técnica que a su creador le había costado 50 años perfeccionar, y por otra destrozó el único medio de transporte que él y **Bulma** poseían. Por suerte **Gyumaoh** les proporcionó un nuevo vehículo y **Gokuh** se ganó una plaza en la selecta escuela de **Mutenroshi**.









KAME 2

Durante la final del 23° Torneo de Artes Marciales que enfrentaba a **Gokuh** y a **Piccolo,** fuimos testigos de uno de los *kame-hame-ha* más espectaculares. **Gokuh** puso en práctica lo aprendido en el reino de Dios, realizando un *chô kame- hame-ha* que chocó en el aire contra el *mako ho* (cañón de energía diabólico) de **Piccolo**. El *chô kame-hame-ha* se llevó por delante el ataque del namek y golpeó a éste de lleno, aunque apenas le hizo mella.

KAME 3

Tras su primera visita, **Vegeta** se disponía a acabar con el planeta Tierra con su temible *gyarik ho*. **Gokuh** triplicó su fuerza de combate con el *kaioh ken* y lanzó un *kame-hame-ha* de energía roja que contrarrestó el ataque del príncipe saiyan. Ambos ataques chocaron en el aire y quedaron suspendidos en una intensa lucha. Finalmente **Gokuh** cuadruplicó su fuerza y la lucha de ataques energéticos se decantó de su lado, alcanzando a **Vegeta** de lleno y mermando considerablemente sus fuerzas.





KAME 4

El planeta Tierra se enfrentaba al bio-androide **Cell**, la mayor amenaza que jamás había conocido (después de **Pilaf**, claro está), y la última linea de defensa era un joven saiyan con un brazo inutilizado. Haciendo acopio de sus últimas fuerzas e inspirado por las palabras y el espíritu de su padre recién muerto, **Gohan** realizó un potente *kame-hame-ha* con un solo brazo (y el espíritu de su padre) con el que fulminó de una vez por todas la amenaza del bio-androide perfecto.

KAME 5

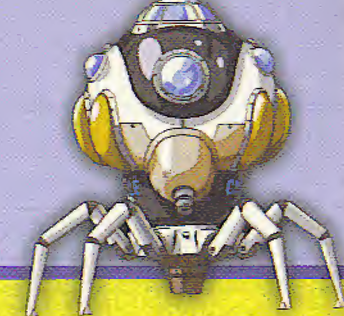
La venganza de los tsufurs personalizada en **Vegeta-Baby** amenazaba la libertad de la humanidad y la supervivencia de los últimos saiyans. En el combate definitivo **Gokuh** consiguió noquear a **Ohzaru Vegeta-Baby** con el *kame-hame-ha X10*. Poco después, cuando **Baby** huía del cuerpo inconsciente de **Vegeta**, un nuevo *kame-hame-ha* del saiyan empotró al último tsufur contra el Sol.





CAPSULE CORP.

EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL



LOS MUÑECOS DE DRAGON BALL

Como pudisteis comprobar en el anterior número con las tarjetas de **Dragon Ball**, cualquier producto que lleva la marca de **Gokuh** y compañía suele multiplicarse hasta tener en el mercado un gran número de variedades y colecciones. Las figuras y muñecos de la serie no son una excepción, y si a esto le añadimos que estas piezas son de lo más vistosas, cualquier fan, sea cual sea su edad, desea hacerse con ellas para saciar su apetito de merchandising. La principal productora de estas figuras y muñecos es **Bandai**, y a continuación os vamos a mostrar en forma de catálogo todas las que se pueden conseguir.

Manu Guerrero















SUPER BATTLE COLLECTION



Ésta es la más conocida de las diferentes colecciones de muñecos. Cada uno mide unos 14 cm de altura (exceptuando **Broly** y **Monkey Vegeta-Baby**) y todos los detalles están muy bien cuidados, lo que la convierte en la mejor serie.

En el mercado hay hasta 40 figuras diferentes que engloban todas las etapas de la animación. Por ejemplo, sólo de **Gokuh** podemos encontrar las siguientes variantes: **Son Gokuh**, **Super Saiyan Son Gokuh**, **Super Saiyan Son Gokuh 3**, **Son Gokuh** de **GT** (adulto), **Gokuh** y **Pan** de **GT** (en la misma caja), **Super Saiyan Son Gokuh** de **GT** (niño), **Super Saiyan Son Gokuh 3** de **GT** (Niño) y **Super Saiyan Son Gokuh 4** de **GT**.



También existe un modelo llamado **Ultimate Version Son Gokuh**. Se trata de un impresionante pack que contiene cuatro cabezas y cuatro brazos; de esta manera, con un solo muñeco se dispone de todas las transformaciones de **Gokuh** (¡lo que siempre has deseado!).

Como comprenderéis, no añadimos el resto de personajes para no acabar con el espacio de la sección...







FULL ACTION POSE



Es una colección de únicamente tres muñecos al más puro estilo ACTIONMAN. Su tamaño es de 20 cm y están completamente articulados. Lo mejor de esta serie es sin duda la ropa, que en esta ocasión es de tela. Sin lugar a dudas, son las que presentan los acabados más detallados. Los modelos son: **Super Saiyan Son Gokuh**, **Super Saiyan Son Gohan** y **Super Saiyan Trunks**.

Dentro de esta colección también podríamos incluir un muñeco que quedó un tanto "colgado"; se trata del denominado "**Super Battle Voice**" que presentaba al **Super Saiyan Gohan** (adulto). Un poco más pequeño que el **Full Action** pero igualmente articulado, aunque tiene la particularidad de emitir sonidos y palabras, tales como el célebre ¡*Kame-Hame-Ha*!





NEIGURUMI

Éste es el nombre que reciben los peluches en Japón. Existen muchísimos modelos, clases y medidas. También han sido fabricados por etapas, a medida que avanzaba la serie, por lo que encontramos muchas clases de **Gokuh**, **Vegeta**, **Gohan**...
Habitualmente, el modo de adquirirlos es a través de máquinas, entrando en la denominación de "*Ufo catcher*". Los personajes de DRAGON BALL que han aparecido como *neigurùmi* son: **Gokuh**, **Vegeta**, **Piccolo**, **Gohan**, **Trunks**, **Bulma**, **Karin**, **Kaioh**, **Pooal**.
Los saiyan también se encuentran en su transformación de nivel 1.

THE BEST OF DBZ



Sin duda, nos encontramos ante una de las colecciones de muñecos de DRAGON BALL más impresionante de todas. Estas figuras de 40 cm de alto (¡casi nada!) están muy logradas, con un gran acabado y un tamaño realmente impresiona. Sólo hay que colocarla al lado de cualquier modelo de otra colección para darse cuenta de lo gigantesco de sus proporciones. Además, las caras de todos los personajes están fielmente reproducidas.
Los modelos que encontramos son: **Super Saiyan Son Gokuh**, **Super Saiyan 3 Son Gokuh**, **Janemba**, **Son Gokuh**, **Son Goten**, **Majin Boo**, **Videl** y **Tapion**.





SUPER BATTLE AB TOYS

Al contrario que los anteriores productos, esta colección de muñecos está fabricada en Francia por la compañía **AB**, y a diferencia de las japonesas, estas figuras no son tan detalladas. La medida y la articulación es igual a la de los **Super Battle**, y llaman la atención los personajes secundarios que han editado. Los modelos que podemos encontrar son: **Son Gohan** (adulto), **Son Goten, Trunks, Vegeta, Super Saiyan 3 Son Gokuh, super saiyan Son Goten, Super Saiyan 3 Son Goten, Tapion, Minoshia, Hildegan, Klilyn, Videl, Boo, Gogeta, Barduck, Freezer, Broly, Piccolo** y **Vegetto**.







FULL BATTLE AB TOYS

Estos pequeños muñecos de unos 6 cm de altura también han sido fabricados por **AB**. Vienen en packs de seis y existen veinte cajas diferentes. Los personajes que encontramos, además de los protagonistas, son en su mayoría de las películas de **Dragon Ball**, y dan muchísima importancia a los "malos" de la serie. En esta colección tambien hay muchísimos personajes secundarios.







COLECCIONES ESPECIALES

Son series limitadas o especiales que difícilmente conseguirás...

SUPER COLLECTION

Esta serie es una de las más buscadas por los coleccionistas, ya que se hizo una tirada muy limitada. Son figuras de vinilo de un tamaño similar a las **Super Battle** pero con un acabado menos detallado.
Los modelos que encontramos son: **Son Gokuh, Vegeta, Super Saiyan Son Gokuh, Son Gohan** y **Klilyn** (en la misma caja), **Super Saiyan Vegeta, Piccolo, Trunks, Super Saiyan Trunks** y **Super Saiyan Gohan**.

MINI BATTLE

Esta colección de muñecos ha sido creada a semejanza de los **Super Battle** pero con la característica de ser un poco más pequeños, apenas unos 10 cm de altura. Cuatro modelos son los que existen y se centran en los dos personajes principales de la serie de animación: **Super Saiyan Son Gokuh, Super Saiyan 3 Son Gokuh, Son Gohan** (con kimono azul) y **Son Gohan** (con traje de **Kaioh Shin**).

ACTION KIT SERIES

Los **Action Kit** son la fusión que todos habíamos esperado en los muñecos de **Dragon Ball**. Tienen el tamaño de un **Super Battle** y la movilidad de un **Full Action** (¡genial!). Vienen en piezas para ser montados, de ahí lo del nombre "Kit", y su ropa es de quitar y poner, pero no de tela, sino de goma.
Los modelos que encontramos son: **Son Gokuh** (con cabeza normal y de super saiyan), **Son Gohan** (con cabeza normal y de super saiyan), **Super Saiyan 3 Son Gokuh, Son Goten** y **Trunks** (en la misma caja) y **Gogeta**.

extra GT

Gazapos, guiños y demás

El sentido del humor de Toriyama ha dejado el mundo de Dragon Ball lleno de guiños dignos de destacar. Inauguramos la sección que repasará todas estas curiosidades con una de las más originales de la serie y que la barrera idiomática nos ha impedido disfrutar en muchas ocasiones: los nombres de los personajes.

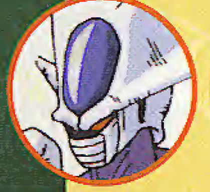
SAIYANS & HORTALIZAS

✔ **Son Gokuh** es el nombre del protagonista de una leyenda popular china; dicho personaje era un mono y viajaba sobre una nube. **Son Gohan** y **Son Goten** podrían ser traducidos, el primero como arroz blanco, y la partícula "ten" del segundo como sinónimo de "ku", pudiendo ser traducidas ambas como cielo. Completando la familia están **Chichi** y **Pan**, que vendrían a ser "pezón" y, nunca lo hubierais dicho, "pan" (de comer), respectivamente.





✔ **Saiyan** es un juego de palabras con yasai, que significa verdura en japonés, por lo tanto cuando nos referimos al super saiyan decimos algo parecido a Superverdura o Super-hortaliza. Acorde con el nombre de su raza, todos los habitantes del planeta **Vegeta**, (o "vegetal"), poseen nombres de hortalizas: **Kakarotto**, el nombre real de **Gokuh**, es "zanahoria" (del inglés carrot), su hermano **Raditz**, que significa "rábano", **Nappa**, que es "nabo" o **Broly**, que vendría a ser "brócoli".

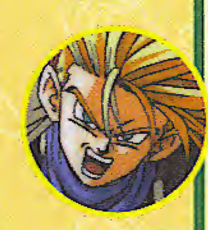




✔ El tirano espacial **King Cold** y sus hijos **Freeza** (o "congelador"), y **Coola** (o "refrigerador") pretendían someter y controlar al pueblo saiyan (¿lo pilláis?). Además, la mayoría de los servidores de la familia de **Freeza** poseen nombres de productos alimenticios. Las fuerzas especiales de **Ginew** son un claro (y lácteo) ejemplo: **Ginew** ("leche de vaca"), **Burtta** ("mantequilla"), **Reecom** ("crema de leche"), **Jeese** ("queso") y **Ghourd** ("yogur").



✔ El pueblo **Namek** jamás fue introducido en la infraestructura de la familia **Freeza**, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta que sus nombres están relacionados con caracoles, como lo demuestran **Nail** ("caracol" en inglés), **Dende** ("caracol" en japonés) o el nombre real de **Piccolo**, **Kattatsu** (otra forma de decir caracol en japonés).



✔ La otra gran familia de nombres divertidos nos llega de la estirpe de propietarios de **Capsule Corp.** Desde el **Dr. Brief** (o "Dr. Calzoncillo") hasta **Trunks** ("bermudas") y **Bra** ("sujetador"), pasando por **Bulma** (o pantalón de deporte femenino) tienen nombres de ropa interior.



✔ Muchos de los nombres de los personajes originales de la serie estaban relacionados con platos culinarios, en su mayoría orientales. Entre este grupo se encuentran **Yamcha**, **Pooal**, **Woolong**, **Pilaf**, **Ten shin han**, **Chaoz**, o la misma **Lunch**. Para chuparse los dedos ¿no?



✔ Los guionistas de la **Toei** han continuado con la broma en **Dragon Ball GT** y fruto de ello hay personajes como el **Dr.Mu** (tante) o el **General Rilld** (o Drill, o sea taladro).

Pedro Vallespín



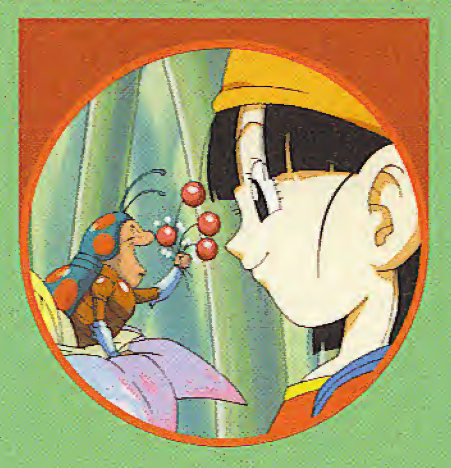

capítulo

EL SEGUNDO PLANETA

(Chotto itee zo?! Gokuh no haisha)

Tras liberar **Imegga** de la tiranía de **Don Kear**, **Gokuh** y sus amigos se dirigen hacia el nuevo planeta, **Mommars**, guiados por su nuevo compañero: el simpático robotito que engulló el radar de dragón. El aterrizaje en el nuevo planeta acaba siendo bastante accidentado: no sólo se dan unos cacharrazos de aúpa al tomar tierra, sino que lo hacen... ¡en la espalda de unas tortugas gigantes!

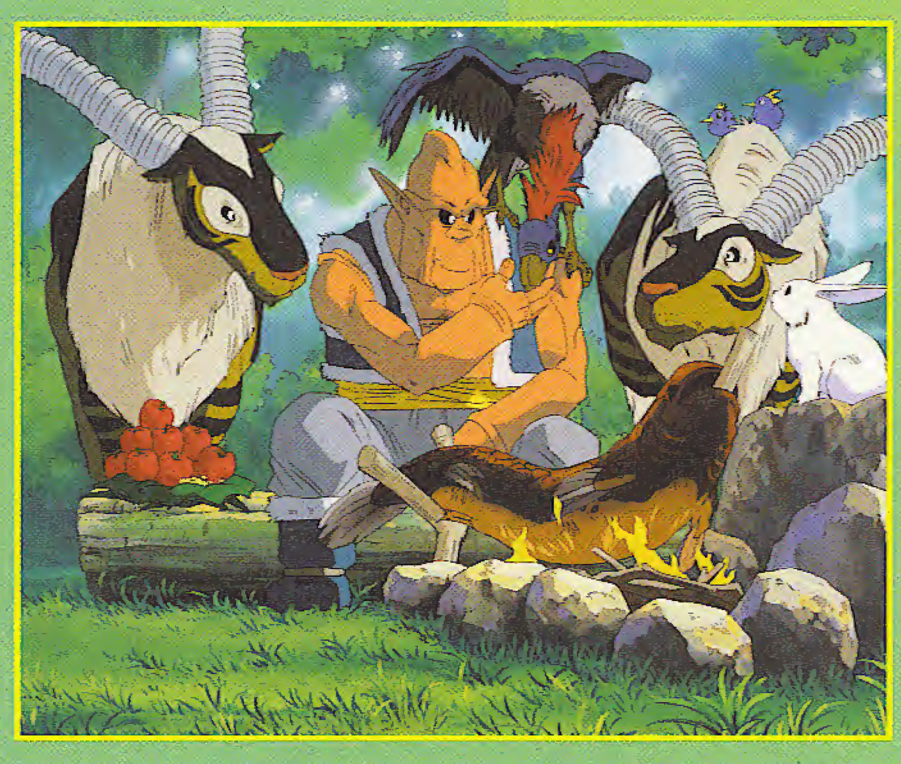
Y es que, la mayoría de cosas en el planeta son realmente gigantescas: los insectos, los árboles, las frutas... todo. Mientras **Gokuh** y **Trunks** se dedican a buscar la bola, **Pan** se entretiene volando entre las enormes mariposas y jugueteando entre las flores con un disfraz de abeja que ella misma se ha confeccionado. Grave imprudencia, ya



que un grupo de abejas gigantes la toman por una de ellas y la secuestran sin ningún miramiento. A **Gokuh** y **Trunks** no les va mucho mejor: tras tener la bola prácticamente en sus manos, ésta ha quedado incrustada en una mastodóntica manzana que ha caído de un árbol, y que es el proyecto de merienda de un gigante que pasea a sus anchas por el bosque recogiendo frutos, pescados y otros alimentos como quien hace la compra en el súper de la esquina. Al oír el grito de socorro de **Pan**, abandonan momentáneamente la bola para salvar a su amiga.

Ésta, ya en la colmena, ha sido conducida por las abejas a una sala llena de celdillas donde unos huevos que contienen larvas se mueven frenéticamente. **Pan**, histérica, comienza a gritar de terror, para inmediatamente darse cuenta de que de los huevos salen unos bebés abejita la mar de monos y abrazables.

Mientras, en el exterior, una araña enorme intenta devorar a una figura muy parecida a **Pan** que está envuelta en su red. **Gokuh** y



A DESTACAR

- La escena en la que los bebés de abeja aparecen frente a la histérica de Pan es desternillante, con un ritmo muy conseguido. Un momento muy gracioso.
- Mientras se dirigen al gigante, una original flecha roja a modo de indicador muestra dónde se encuentran en cada momento nuestros diminutos amigos. La monda.
- La secuencia en la que Gokuh entra en la boca del gigante y extirpa la muela es un espectáculo soberbio, animado con mano maestra. Magistral.





Pan se lo pasa de miedo al llegar al planeta **Monmars** volando con sus amigas las mariposas.

Trunks se enfrentan al arácnido pero descubren que en lugar de **Pan**, la víctima es una abeja reina. Probablemente, la abeja reina que falta en la colmena de la que **Pan** intenta escapar tras comprender que ella ha sido elegida sustituta. Perseguida por el enjambre, se da de morros con sus amigos, que llevaban a la auténtica abeja reina a un lugar seguro. Los insectos se reencuentran y la reina y el enjambre vuelven felices a su colmena. Por su parte, el trío se dispone a encontrar de una vez la bola. El robotito está bajo de energía y es incapaz de detectarla, lo que provoca las iras de **Pan**, pero **Gokuh** (que también necesita recargar el estómago) guía por el olfato a nuestros amigos hacia el lugar en el que el gigante está asando a la brasa un pescado enorme rodeado de sus amigos animales y de otras viandas.

La bola está incrustada en una de las manzanas que se amontonan en un rincón, y en el momento en el que **Gokuh** se dispone a recuperarla, uno de los animales del gigante golpea la fruta, que cae a pies del grandullón. En un pis pas, la manzana (con la bola dentro) ha desaparecido engullida por el hombretón. Ante el espanto de **Pan**, **Gokuh** se muestra muy práctico: lo que entra por un lado sale por otro, dice. Así que cuando parece que no va a haber otro remedio que hurgar en los excrementos del gigante, éste comienza a bramar de dolor: tiene una caries y la bola se le ha quedado incrustada en una muela.

Ni corto ni perezoso, **Gokuh** se mete en la boca del gigante intentando mantenerla abierta para que de esta manera **Trunks** pueda coger la bola, pero entre que no se atreve y que la fuerza de la mandíbula es enorme, ésta se cierra atrapando a **Gokuh** dentro.

En un alarde de ingenio, el pequeño saiyan lanza un *kame-hame-ha* a la muela picada, extrayéndola y matando dos pájaros de un tiro: consigue la bola y calma el dolor del gigante, que les despide amablemente mientras se dirigen a la nave, no sin antes recibir un consejo-moraleja de nuestro amigo **Son Gokuh**: "¡Lávate bien los dientes después de comer!". En ese momento, el robotito queda bautizado por **Gokuh**: como siempre está haciendo un sonido electrónico similar a "giru", éste es el nombre que se le quedará a partir de ahora. ■

Luis Alís

Valoración

• **Probablemente uno de los mejores episodios de la primera etapa de la serie en cuanto a animación: colorista, enérgico y con algún otro alarde del director Naoki Miyahara. Está lleno de momentos memorables tanto divertidos como espectaculares, y confirma esta primera etapa como una de las mejores de la serie. Espléndido.**

ENCICLOPEDIA



GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 7

LA BODA DE TRUNKS

(Itoshi no hanii?! Hanayome wa Torankusu)



Ya en el anterior episodio, **Giru** se quedó sin energía para poder detectar la bola de dragón, y es que el pobre robotito sufre un grave problema existencial. Su misión es la de localizar las bolas, pero anda escaso de combustible y no tiene reparo en merendarse piezas de la nave para recargarse. **Pan** le castiga y le cuelga de una cuerda para inmovilizarle, pero el caso es que gracias al destrozo tiene la barriga llena y ha detectado una nueva bola de dragón hacia la que ya se dirige la nave. De paso, en un descuido, se ha tragado las tijeras con las que **Pan** había cortado la cuerda.

Al poco rato, nuestros amigos llegan hasta **Kelbo**, un planeta prácticamente desconocido, pero que a primera vista resulta ser bastante similar a la Tierra, muy acogedor y con un hermoso paisaje.

El grupo de aventureros llega a una aldea tan bucólica y tranquila, que les hace sospechar que algo extraño ocurre. Sin embargo **Giru** detecta la bola y deciden adentrarse hasta llegar a una multitud de nativos de ese planeta, muy similares a los humanos. Éstos, con cara de pesadumbre, se reúnen junto a una casa inquietos. Mientras **Trunks** intenta averiguar qué es lo que reúne a tanta gente, **Giru** vuelve a detectar la bola y finalmente todos consiguen verla: forma parte del peinado de una joven que está dentro de la casa. Emocionados, irrumpen como locos en la habitación y comprueban que se trata de la bola de seis estrellas.

Un joven, indignado, pide explicaciones a los intrusos. **Trunks** explica la tragedia acontecida en la Tierra, pero los habitantes del pueblo están demasiado preocupados por un tal **Zuhnamer** como para andarse con bolas de dragón y esas zarandajas. Según explican los aldeanos, el tal **Zuhnamer** es un monstruo horrible con poderes sobrenaturales que se dedica a abusar de los aldeanos y exigir cosas absurdas, cada vez con más frecuencia.

En efecto, y tal como anuncia insistentemente **Giru**, el monstruo se acerca con gran estruendo al poblado, y anuncia su regocijo porque va a obtener su último y más preciado objetivo: casarse con una chica del poblado. Ante el horror de **Pan**, el jefe de la aldea anuncia que precisamente

ZUHNAMER se las promete felices con su nueva novia, la "preciosa" TRUNKS.



A DESTACAR

- **Hay dos o tres secuencias geniales al comienzo, en las que los tres héroes pasean por el campo del planeta que están animadas con una exquisitez y una delicadeza impropias del resto del episodio. Un pequeño tesoro.**
- **El momento en el que ZUHNAMER irrumpe en el pueblo con la pajarita y tarareando la marcha nupcial con voz de bobalicón es tan patético que mata de la risa.**
- **TRUNKS está muy guapo de novia, con sus ojazos azules y sus morritos pintados de carmín. ¡Menuda pinta!**





A la izquierda: **ZUHNAMER aterroriza a los habitantes del poblado.** *Arriba:* **PAN "recomienda" a GIRU que controle su apetito.**

se ha elegido a su hija **Lemu**, la que lleva la bola en el pelo, para que abandone a su novio por el bien de la aldea y se case con el repulsivo monstruo. **Trunks** también está indignado, y **Zuhnamer** hace gala de su poder: moviendo sus asquerosos bigotes, es capaz



de provocar terremotos que pueden destruir lo que sea sin ningún esfuerzo. Como **Lemu** no sale, amenaza con provocar una erupción en medio del pueblo y enviarlo todo a la porra.
Lemu accede finalmente a casarse con el bicho y éste promete volver al día siguiente para celebrar el matrimonio. **Pan** propone librarles de **Zuhnamer** a cambio de la bola de dragón, y tras convencer a los aldeanos de que **Trunks** es un tío fuerte capaz de hacer frente a todo, procede a explicar su idea.

Su curioso plan para acabar con **Zuhnamer** consiste en que **Gokuh** se disfrace de **Lemu** para emborrachar al gigante con un licor especial y cortarle los bigotes con unas tijeras gigantes, evitando así que pueda provocar terremotos. A **Gokuh**, el traje de novia le queda fatal, pero a **Trunks** le viene como anillo al dedo, así que hay cambio de planes. La propia **Lemu** es la encargada de maquillarle para asegurar que el disfraz sea casi igual que el original, incluyendo la curiosa marca de la mejilla en forma de rayo. Sin embargo, cuando **Zuhnamer** llega con una ridícula pajarita y tarareando la marcha nupcial, se ve rápidamente que el plan está condenado al fracaso.

La voz de **Trunks** es demasiado masculina como para parecer de chica, las tijeras gigantes abultan demasiado y además **Zuhnamer** se empeña en verle la cara de cerca, lo que revelaría, entre otras cosas, que **Trunks** tiene las cejas violeta y los ojos azules, todo lo contrario que **Lemu** (que tiene pelo y ojos oscuros). El plan está a punto de fracasar y no hay nada que se pueda hacer. ¿Qué pasará? ■

LUIS ALÍS

Valoración

• Los toques de humor y un par de escenas al principio salvan de la quema a un episodio de tono mediocre animado por SEIKO UCHIYAMA. La idea se basa en una leyenda china ya usada para la presentación del personaje WOOLONG... ¡en la misma serie! Y la animación es muy, muy justita. Por los pelos.



capítulo 8

EL TERRIBLE PODER DE ZUHNAMER

(Gokuh mo dokkan!! Ohige pawaa zenkai!!)

Zuhnamer ya ha llegado a la aldea y está dispuesto a llevarse a la chica a su guarida. El monstruo está más contento que unas pascuas y empieza a tontear con **Trunks** (creyendo que es **Lemu**) y a pedirle que le muestre su hermosa cara. La situación parece que no tiene remedio, pero se salva por los pelos cuando **Trunks** se excusa: "es que ayer cogí frío y me ha cambiado un poco la voz", "es que me da vergüenza que me veas así"...

Dicho y hecho, **Zuhnamer** coge a su "novia" por banda y se la lleva a casa. **Pan**, **Gokuh**, **Giru** y **Doma** (el novio de Lemu) los siguen a una distancia prudencial camuflados de matorrales.

Mientras le va susurrando zalamerías al oído, **Zuhnamer** se desvía del camino y para desesperación de **Trunks**, se lanza a un pequeño charco y... ¡oh sorpresa!, resulta que el escondrijo de **Zuhnamer** es una cueva subterránea muy cercana a un volcán, a la que sólo se puede acceder tras bucear un poco por un túnel submarino en el que el pobre **Trunks** casi se ahoga.





Arriba: Son Gokuh y Giru, "cuerpos danone". *Derecha:* Trunks preparado para el altar.

Gokuh, a través del olfato, detecta el secreto del charco y acto seguido se desnuda delante de **Pan** y **Doma** para sumergirse. Ya podéis imaginaros el bochorno de su nieta, que descarga su vergüenza increpando a su abuelo y acto seguido pateando a **Giru** como si de un balón de reglamento se tratara.

Mientras, **Trunks** hace lo que puede para desempeñar su papel de mujercita, pero la peluca se le cae y el maquillaje se le corre... un desastre. Pero por suerte, el tal **Zuhnamer** está más ciego que un topo: al ver el auténtico pelo de **Trunks** (que ya se disponía a arreglar las cosas a la fuerza) se alegra mucho...¡porque también le gustan las chicas con el pelo corto! Así que la farsa continúa. **Trunks** intenta a toda costa que se beba el fuerte licor para emborracharlo y dejarlo fuera de combate, de modo que al final rocía la comida con él, **Zuhnamer** se embriaga considerablemente y comienza a desvariar.

En ese momento aparecen **Gokuh** y los demás y **Zuhnamer** intenta aplastarles. **Gokuh** le planta cara pero en el momento de atacar, el monstruo se cae de espaldas y se duerme, borracho como una cuba. **Doma** saca las tijeras gigantes y le corta uno de los bigotes con gran

A DESTACAR

- Las caras de Trunks maquillado y pasando las mil y una en el escondrijo de Zuhnamer son un espectáculo.
- La escena del *kame-hame-ha* submarino de Gokuh, que saca a todos nuestros amigos del túnel secreto, es original en su planteamiento.
- Resulta divertidísima (por ridícula) la imagen de Trunks desafiando a Zuhnamer tras haber descubierto su estafa y con Giru en el hombro imitando su postura pero completamente en silencio.

ceremonia y aspaviento, pero **Zuhnamer** estornuda y el segundo bigote se queda sin cortar. Se despierta medio borracho y comienza a producir un terremoto, desconcertando a nuestros amigos. Sin embargo, el terremoto cesa de repente y **Zuhnamer** sigue pretendiendo que él es el responsable del movimiento de tierra, aunque **Pan**, que es más lista que todos juntos, deduce que **Zuhnamer** sólo puede predecir los terremotos, pero no provocarlos.

Al ser descubierto, **Zuhnamer** se echa a llorar implorando perdón y aduciendo que todo era una bromita sin importancia, pero de repente, su bigote (el que le queda) comienza a temblar: otro terremoto viene y todos salen huyendo rápidamente. Se lanzan al túnel, pero un río de lava les persigue y está a punto de atraparles. **Gokuh** queda rezagado y, sumergido en el agua, lanza un *kame-hame-ha* hacia la lava, consiguiendo que el efecto de retroceso les impulse a todos hacia fuera. Pueden ver entonces que el volcán ha entrado en erupción y que el peligro de ser sepultado bajo la lava se cierne sobre el pueblo. **Gokuh** se dirige hacia el volcán, acumula energía y por medio de otro *kame-hame-ha*... ¡lo destroza sin ningún tipo de miramiento! Sin embargo, el pueblo ha quedado a salvo y sus moradores están cantidad de contentos.
Todos los habitantes de la aldea se apretujan alrededor de la nave **Tako**, y en agradecimiento, entregan a nuestros amigos la bola de dragón. No sólo han conseguido eso: han salvado al pueblo y encima **Zuhnamer** se ha rehabilitado y a partir de ahora jugará el papel de detector sísmico andante.

Todo parece en orden pero, de la nada, aparece una especie de soldado extraterrestre que roba la bola de dragón. Tras amenazarles, se marcha volando con una risa malévola, partiendo hacia el espacio en una extraña nave en forma de seta, y dejando pasmados a nuestros amigos y a los habitantes del planeta. ¿Qué querrá este individuo? ¿Podrán recuperar la bola?

Luis Alís

Son Gokuh echa mano del *kame-hame-ha* a las primeras de cambio.



Valoración

• Correcta entrega firmada por Yuuji Koda en la dirección. Ningún alarde ni momentos destacables (el contenido del episodio es ameno pero algo lentillo), pero la sensación de calidad global se agradece mucho. Los detallitos graciosos son lo más destacable de este episodio de transición en el que, entre otras cosas, los personajes se muestran más creíbles que de costumbre (atención a los destellos de inteligencia de Pan, algo inusual en los saiyans).

ENCICLOPEDIA



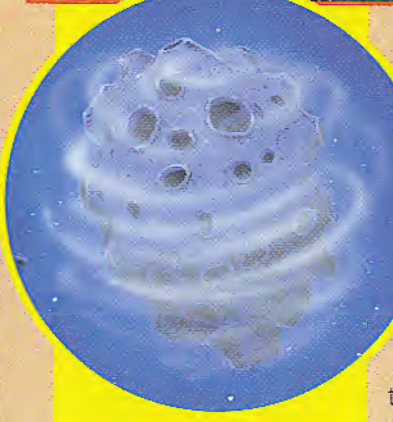
GUÍA DE EPISODIOS



LA CUEVA DE LOS MOOMAS

(Shimatta!! Gokuh tobikomu wana no hoshi?!)





Tras haberles sido arrebatada la bola de dragón en sus andanzas por el planeta Kelbo, nuestros héroes se lanzan a la persecución espacial de la extraña seta en la que viaja el individuo que se la ha robado. Lo cierto es que allí viaja con otros dos individuos como él, y su nave corre que da gusto. **Trunks** tiene que pisar a fondo el acelerador y hacer verdaderas maniobras virgueras para poder seguir el paso y no perder el rastro de los ladrones. Y como las desgracias nunca vienen solas, no basta con que la nave de los malos sea más rápida, encima se meten de lleno en un campo de asteroides del que se libran de milagro.

No os perdáis a **Trunks** fanfarroneando: "su superioridad técnica puede ser neutralizada por mi habilidad", dice, y acto seguido se pega un morrazo contra un asteroide del que afortunadamente nadie sale herido.

Los villanos que viajan en la seta espacial en cuestión son tres: **Bonpara**, **Donpara** y **Sonpara**, que quedan sorprendidos del aguante y el buen pilotaje de **Trunks**, el cual (aunque por pura casualidad) ha conseguido no perderles el rastro. Los tres hermanos son aconsejados por el ordenador de la nave para que se dirijan a un lugar cercano, el planeta de los moomas, como medida para deshacerse de sus perseguidores. Los moomas son unos gusanos carnívoros gigantescos y muy peligrosos que viven en el planeta Biihe, que está lleno de túneles y cuevas, y se parece más a un queso de gruyère que a un cuerpo celeste como dios manda.

El caso es que los hermanos **Para** se adentran en el planeta, y nuestros amigos, ignorando la trampa que les están tendiendo, los siguen por uno de los numerosos túneles del planeta, que están oscuros como la boca de un lobo. Los villanos, al ver el éxito de su treta, aprovechan que **Trunks** y los demás están perdidos en las galerías para largarse hacia el planeta **Loud** y dejar que los moomas merienden terrestres, saiyans... y un robotito escandaloso también, de paso.

El planeta **Loud** es un extraño lugar habitado por infinidad de monjes de una misteriosa secta que trabajan y viven para gloria del dios **Loud**, una siniestra figura que domina el planeta.

A DESTACAR

- Las caras del trío durante sus intentos por evitar un accidente espacial en el cinturón de asteroides.
- El planeta Biihe es ciertamente tétrico, con escenas de la nave penetrando por entre los túneles plagados de gusanos.
- La inquietante figura de Muchi-Mochi y sus monjes seguidores del dios Loud añaden un toque de variedad a la serie.

Su líder, el maestro **Muchi-Mochi**, es un temible tirano que está buscando las bolas de dragón para algún oscuro propósito, como supondréis. Ha enviado a muchos de sus secuaces en busca de las bolas, y como muestra de su mala leche ejecuta a uno de sus súbditos transformándole en muñeco ante los ojos de **Bonpara**, **Donpara** y **Sonpara** por no haberle encontrado ninguna. Los hermanos **Para** se presentan frente al maestro **Muchi-Mochi**, creyendo que al llevarle una bola se librarán de su ira, pero éste les informa de que pasaron junto a otra y no se enteraron (evidentemente se refiere a la bola de dragón de cuatro estrellas que nuestros amigos encontraron en el planeta Monmars).



Los terroríficos moomas hacen pasar un mal rato a nuestros amigos, que se ven obligados a utilizar todos sus recursos para intentar escapar de un terrible destino en el planeta Biihe.

Por esta vez, **Muchi-Mochi** es benévolo y les perdona la vida, y los **Para** se dirigen rápidamente hacia el planeta Biihe, intentando evitar que el líder les entregue al dios **Loud** y les convierta en muñequitos.

Mientras, **Trunks** y los demás se enfrentan como pueden a los moomas, pero **Gokuh** detecta algo extraño: su energía vital está casi a cero. Los **Para** ya han llegado y los están buscando por entre los túneles, llegando a tiempo para ver cómo **Gokuh** y los demás salen de la nave y plantan cara al mooma con las manos desnudas, lo que les parece un suicidio. Y parecen tener razón: los rayos de energía que le lanzan nuestros amigos no le hacen mucho efecto. Además llegan refuerzos: tres moomas más han aparecido de repente rodeando a nuestros héroes, que además de verse incapaces de hacerles frente se encuentran lejos de la nave, que ha aterrizado automáticamente, y tienen la retirada cortada.

Por si fuera poco, los **Para** tambien están por allí para hacerles la vida imposible y sustraerles la otra bola. ¿Serán nuestros amigos capaces de derrotar a estas criaturas?¿Qué pretende el maestro **Muchi-Mochi**, líder de la secta que adora al dios **Loud**?

Luis Alís

Los moomas no se detienen ante nada para saciar su voraz apetito (más o menos como Son Gokuh).



Valoración

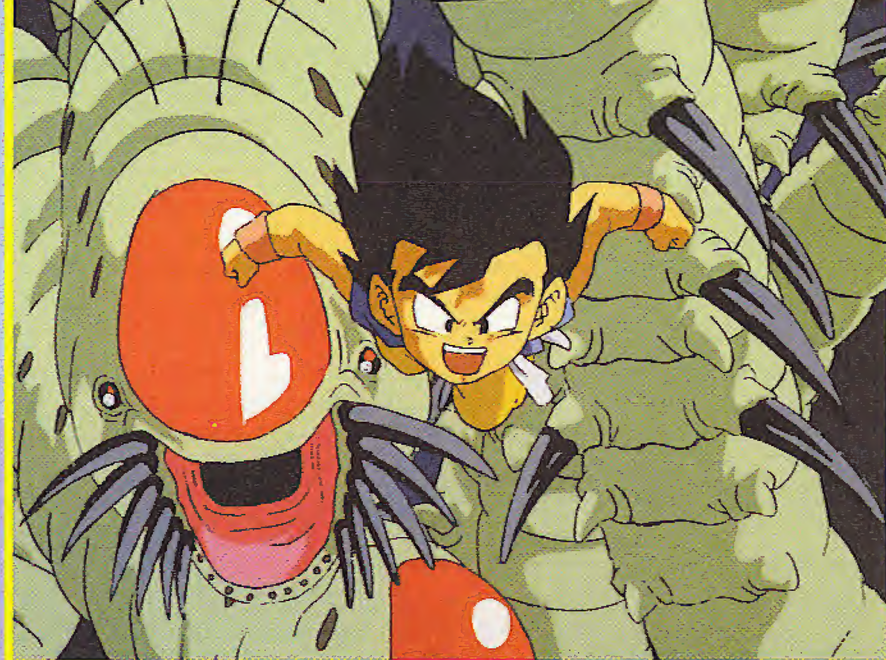
- Un episodio con bastantes toques de originalidad, plagado de homenajes a Star Wars y con una animación notable dirigida por Rishi Sugeno.

Bastante más oscuro y tenebroso que los episodios anteriores, con un toque de ciencia ficción, resulta sin embargo algo estático en algunos momentos, aunque mantiene el interés. Aventuras en el espacio profundo.

capítulo 10

EL ATAQUE DEL BAILE

(Odotte attaku!! Bonpappa!!)



Los terribles gusanos mooma parecen inmunes a los ataques de nuestros amigos y paran los rayos de energía que les lanzan con una facilidad pasmosa, deflectándolos con una especie de gema rojiza que tienen incrustada en la frente.

Además, su número crece por momentos: ahora ya hay unos diez y cada vez resulta más difícil luchar contra ellos. **Gokuh**, **Trunks** y **Pan** se esfuerzan pero caen derrotados y golpeados. Los hermanos **Para** aprovechan el conflicto y la confusión para hacer de las suyas y hurgar en la nave de nuestros amigos para encontrar la bola de dragón y robársela. Tras mucho rato de búsqueda infructuosa, uno de ellos sugiere que quizá los guerreros la lleven encima. Esto complica las cosas sobremanera, ya que están a punto de ser devorados y eso significaría que la bola de dragón desaparecería junto con ellos: ¡Los hermanos **Para** ya se ven convertidos en simples muñequitos!

Mientras, en el planeta **Loud**, los secuaces de **Muchi-Mochi** le entregan unas inocentes víctimas capturadas en un planeta lejano para que el dios **Loud** consuma su energía y las convierta en muñecos. Así se hace, para regocijo de **Muchi-Mochi** y de los leales súbditos.

Por su parte, las tornas han cambiado en el planeta Biihe. Ante la idea de perder la bola de dragón, **Bonpara**, **Donpara** y **Sonpara** se dedican a animar a nuestros amigos para que venzan a los gusanos. Los espectaculares ataques de estos increíbles seres son cada vez más destructivos y nuestros amigos comienzan a pasarlo realmente mal. Entonces **Gokuh** saca su vena sai-

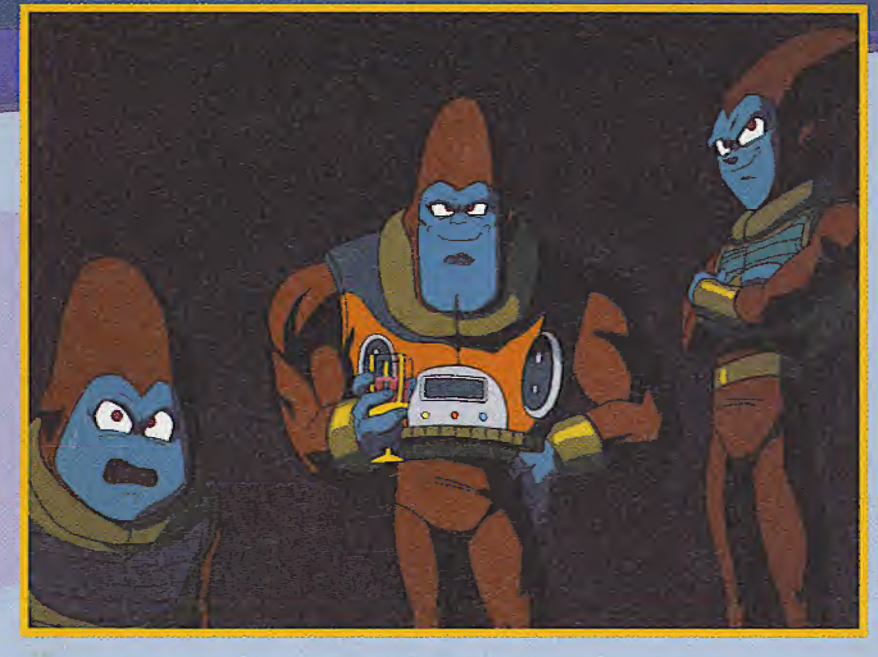




A DESTACAR

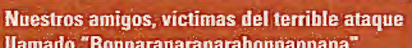
- La lucha de los tres héroes contra los gusanos es un espectáculo visual, con una animación muy detallada y conseguida.
- Si queréis partiros de risa, no os perdáis los bailoteos estratosféricos que se pegan nuestros tres amigos.
- Delirio y surrealismo: los gusanos mooma también bailan al son de la pegadiza música de los hermanos PARA.





yan, se rehace y le da una somanta de alivio a uno de los moomas, que queda completamente fuera de combate. **Gokuh** ha averiguado su punto débil: se trata de la cola, ya que la tienen mal protegida y la esconden cobardemente en los túneles. **Pan** y **Trunks** siguen las indicaciones de **Gokuh** y, sacando a los asquerosos bichos de sus guaridas, hacen un nudo con dos de ellos dejándolos bien ataditos, mientras **Gokuh** hace divertidas formas. Poco a poco le pillan el truco a lo de los nudos y comienzan a dedicarse a los lazos de tres gusanos y otras combinaciones: total, que los bicharracos quedan todos fuera de combate y nuestros amigos salen triunfantes (¿lo habíais dudado por un segundo?).

Ante esto, los hermanos **Para** comienzan a aplaudir su fuerza y valentía, pero no porque simpaticen con ellos, sino porque quieren apoderarse de su bola de dragón. Tras las amenazas, se presentan como los hermanos **Para Para**, adoptando unas curiosas (y ridículas) posturitas.


Nuestros amigos, víctimas del terrible ataque llamado "Bonparaparaparabonpappapa"



De repente, los tres hermanos comienzan a reírse malévolamente, con actitud amenazadora. Cuál no es la sorpresa de nuestros amigos cuando les ven poner en marcha unos altavoces y se ponen a bailar delante de ellos. El estilo (como era de esperar) es de lo más ridículo y pasado de moda, pero la musiquilla comienza a hacer su perverso efecto: primero es **Giru** el que se arranca por peteneras y comienza a marcarse unos buenos bailoteos, y pronto los tres amigos comienzan a bailar en contra de su voluntad, como dominados por la música... ¡El planeta Biihe se ha convertido en una disco hortera!

Aprovechando que no son dueños de su cuerpo ni de sus actos, **Bonpara** comienza a repartir guantazos a diestro y siniestro, lo que unido al horroroso baile comienza a agotar a nuestros amigos.

Giru se funde literalmente, pero lo más delirante está por llegar: cuando parecía todo perdido, el ritmo llega hasta los derrotados moomas, que comienzan a bailar también al ritmo de la música para desgracia de los hermanos **Para**, que al verlos quedan paralizados de terror. La música se detiene y nuestros amigos quedan por fin libres, por lo que, con un solo golpe, terminan con los hermanos.

Mientras **Gokuh** se pone las botas comiendo, **Trunks**, **Pan** y **Giru** se dedican a buscar la bola en la nave de los hermanos **Para**, pero ésta no aparece. **Trunks** baja de la nave y se dirige a preguntarles en el momento en que ésta, que tenía conectado el piloto automático, despega súbitamente hacia el planeta **Loud** con **Pan** y **Giru** en su interior.

Gokuh y **Trunks** ven cómo la naveseta se larga, quedándose ellos con los **Para**. ¿Qué maldades tendrá preparadas el pérfido **Muchi-Mochi** para cuando visiten su siniestro templo? ■

Luis Alís

Valoración

• Muy correcto episodio, con un buen ritmo y buenas dosis de acción, emoción y humor, todo ello apoyado por una excelente animación dirigida por Kazuya Hisada. El equipo de personajes funciona perfectamente y está dejándonos una primera parte de la serie realmente excelente. Que siga la fiesta.





ESTÉREO GT

LA MÚSICA DE DRAGON BALL



Sabemos que muchos de vosotros escogéis los CDs de la música de Dragon Ball en función de algún tema que habéis oído en los episodios de animación, pasando un poco del resto del CD. Por este motivo hemos elaborado este mini "Top 10" sobre la música de Dragon Ball, únicamente con esas canciones que ya habéis oído, indicando en qué CD podéis encontrarlas. Pues nada... ¡que empiece la música!

Manuel Guerrero



top ten

1 Cha-la Head Cha-la: Éste es el *opening* de Dragon Ball Z del episodio número 1 al 199. Lo podéis encontrar como la primera canción de cualquier CD numerado del 1 al 15.

2 We Gotta Power: Es el segundo opening de Dragon Ball Z del episodio 200 al 291. Es también la primera canción de los siguientes CDs numerados: 16, 17 y 18.

3 Hikari no Tabi: Esta canción es el *ending* del primer *TV Special* de Dragon Ball Z. En nuestro país se conoce bajo el título de "El padre de Son Gokuh". La podéis encontrar en el CD número 5 de Dragon Ball Z.

4 Battle Point Unlimited: Éste es un tema instrumental, no una canción. Lo habéis escuchado en la serie de animación cuando **Trunks** despedaza a **Freeza** con su espada. Lo podéis encontrar en el CD número 6 de Dragon Ball Z.

5 Mind Power: Esta canción la encontraréis en el CD número 9 de Dragon Ball Z. La pudisteis escuchar en la Etapa Cell, cuando **Trunks** recuerda su futuro devastado por el poder de los androides **A17** y **A18**.

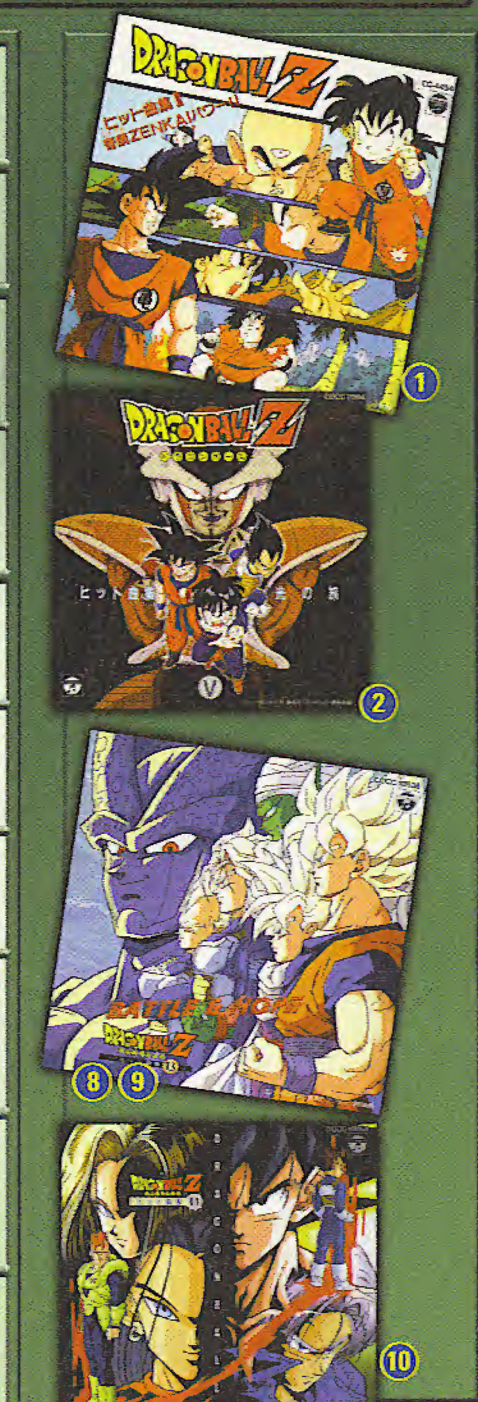
6 Kimiga Hero: Este es el *ending* de la película número 9 de Dragon Ball Z, titulada en nuestro país "Lucha entre guerreros". La canción la podéis encontrar en el CD número 10 de Dragon Ball Z.

7 Giri Giri: Es el *ending* de la película número 10 de Dragon Ball Z, titulada en nuestro país "La superbatalla de los tres superguerreros". La canción la podeis encontrar en el CD número 11 de Dragon Ball Z.

8 Ummei no hi Tamashii Vs. Tamashii: Esta canción aparece en la serie de animación cuando **Son Gohan** se convierte por primera vez en super saiyan 2 en su lucha contra **Cell**, desplegando todo su poder oculto. El CD número 13 de Dragon Ball Z es donde la encontraréis.

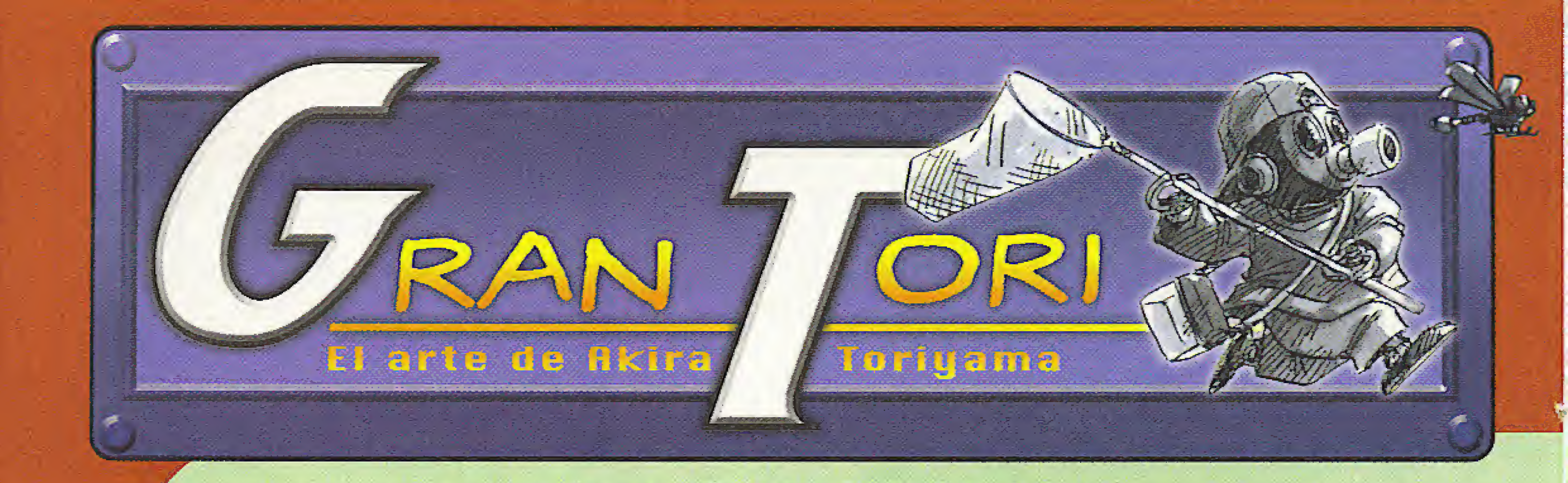
9 Aoi Kaze no Hope: Este es el *ending* del segundo *TV Special* de Dragon Ball Z, titulado en nuestro país "Son Gohan y Trunks, un futuro diferente". Podéis encontrar la canción también en el CD número 13 de Dragon Ball Z.

10 Burning Fight: Esta canción es el *ending* de la película número 11 de Dragon Ball Z, titulada en nuestro país "La batalla ardiente". La canción está en el CD número 14 de Dragon Ball Z.





EL LIBRO DE ARTE
QUE ESTABAS ESPERANDO
Más de 50 ilustraciones a todo color, más de 100 fotogramas, 200 diseños de personajes, 1.500 diseños de producción, 5.000 anotaciones... no te pierdas el libro definitivo sobre la serie de manga más espectacular de este fin de siglo...
NEOGÉNESIS
EVANGELION
ART-BOOK
NORMA Editorial
También disponible NEOGÉNESIS EVANGELION, el manga, miniserie de 8 números.
YA A LA VENTA
NORMA Editorial
© GAINAX 1997



LOS COMIENZOS (2ª parte)

En el número pasado empezamos hablando de los primeros trabajos de **Akira Toriyama** para la revista **Shonen Jump**, hicimos un repaso de sus inicios como dibujante profesional y nos despedimos comentando las aventuras del **Dr. Slump** y su alegre pandilla de la **Villa del Pingüino**. Este mes seguiremos repasando su trayectoria profesional antes de DRAGON BALL.

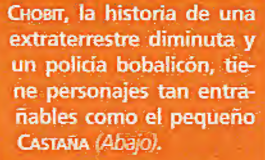
A pesar de trabajar en la serie regular de DR. SLUMP, **Toriyama** continúa dibujando historias cortas, y en 1981 aparece en **Shonen Jump** POLA Y ROID, la historia de una ¿justiciera? de lo más original que vence a todo un imperio ayudada por un taxista (parece EL QUINTO ELEMENTO) y que nos muestra la particular versión de la historia de **Adán** y **Eva** *made in* **Toriyama**. Fue elegida como la historia más popular para los lectores (premio que **Tori** ha ganado en un par de ocasiones), y a pesar de tener una historia más bien absurda funcionaba bien y se ganó el aprecio de los lectores del **Shonen Jump**.

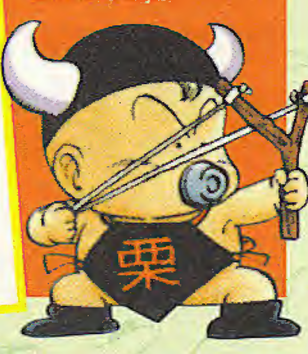
La siguiente historia de **Toriyama** es una especie de experimento. Su título es ESCAPE, y se publicó en diciembre de 1981. La historia comienza en el planeta **Umekobucha**, en el año 2070, con una chica que huye de sus perseguidores. Durante cinco páginas los esquiva hasta que logran acorralarla... Y es que estaban jugando a tocar y parar y le toca parar a ella. La historia es de lo más tonta, pero **Toriyama** aprovechó para experimentar con un estilo algo más occidental y hay que reconocer que, gráficamente, es una monada.

El estilo de ESCAPE tiene influencias del cómic occidental de ciencia ficción... y final sorpresa.

MAD MATIC, publicada en 1982, también roza lo absurdo. El protagonista es un aventurero, primo lejano de **Mad Max**, y se encuentra metido en un lío de tres pares de narices. Eso de ir por el desierto da mucha sed, y cuando encuentra un frigorífico gigante cree que está lleno de cerveza e intenta abrirlo. Lo malo es que está custodiado por **Nivea** y **Muhi** (la primera lleva el nombre de una crema hidratante y la segunda de una anti inflamatoria), las encargadas de proteger el frigo de los ataques enemigos. Su contenido es un dragón borrachín, que vence al ejército rival y trae la paz al lugar.

Ese mismo año se publica PINK, una historia corta cuya protagonista de pelo rosa, **Pink**, se dedica a robarle agua a la compañía que la comercializa y se está haciendo de oro aprovechando la sequía y usando al dios de la lluvia como factoría acuática. Gracias a la ayuda del sheriff **Cobalt Blue**, libera al dios y puede cumplir su sueño: estar junto a su adorado **Cobalt** bajo un paraguas. Una historia ecológica y romántica. En 1983 publica las aventuras de **Chobit**, una sexy extraterrestre que ayuda a un policía algo desastre llamado **Pisatrigo** cuyo caso más importante era salvar un kaki... Los


CHOBIT, la historia de una extraterrestre diminuta y un policía bobalicón, tiene personajes tan entrañables como el pequeño CASTAÑA *(Abajo)*.







poderes mágicos de **Chobit** sacarán a **Pisatrigo** de más de un problema, y la historia tuvo la suficiente aceptación como para tener una secuela unos meses más tarde.

Como entrenamiento, en junio del 83 aparece la primera entrega de **Dragon Boy**, el precedente más claro de **Dragon Ball**. El protagonista es un chico que practica *kung-fu* y al que su maestro le encarga una importante misión: debe proteger a la princesa de **Ka**, que huye de su país a causa de la guerra. La princesa en cuestión resulta ser bastante remilgada y entre eso, la inocencia de **Tanton**, el protagonista, y su secreto (tiene alas de dragón y por eso fue abandonado de pequeño) van escapando de un problema para caer en otro. No nos extendemos mucho más porque pensamos dedicarnos en profundidad a esta precuela de **Dragon Ball**.



Mad Matic (*Arriba*) **es un tipo solitario... hasta que conoce a Nivea y Muhi. A partir de ahí, acabar con el malvado ejército Gungun y formar una familia feliz es coser y cantar.**
La pequeña Muhi (*Izquierda*) **es todo un carácter.**

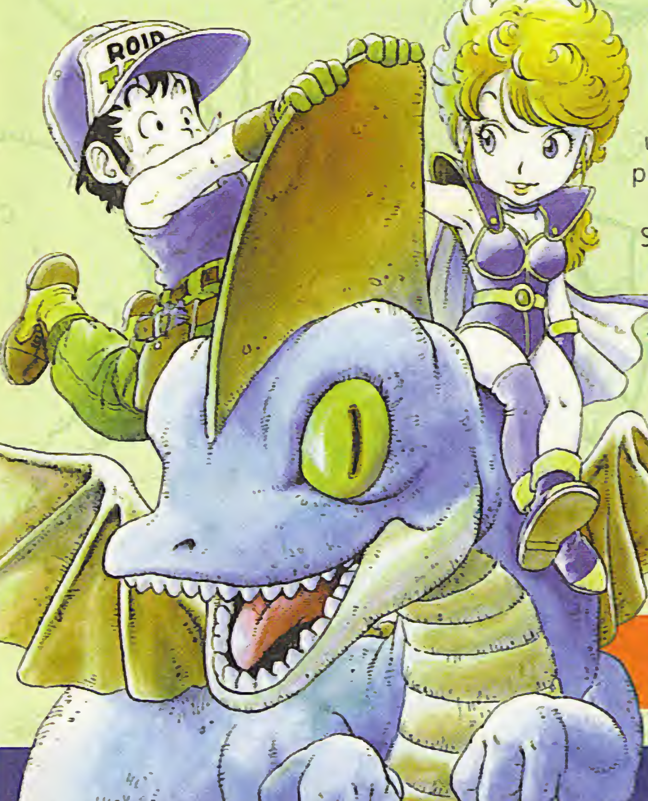
Si **Dragon Boy** es la precuela más clara de **Dragon Ball**, con **Las aventuras de Tongpoo** nos damos cuenta de que en la mente de **Tori** ya se iba gestando la primera parte de su obra más famosa. **Tongpoo** es un androide cuya misión es descubrir planetas para colonizar. Recibe una llamada de socorro y acude a ella, encontrando como único superviviente a una chica clavadita a **Bulma** y tan snob como ella (y también acaba vestida de conejita de **Playboy**). Para salir de allí deben robarle la nave a los habitantes del planeta, pero deben conformarse con una nave individual.

En agosto de 1984 se publica la última historia de **Dr. Slump**, pero en noviembre de ese mismo año comienza la obra que despertó pasiones en todo el mundo: **Dragon Ball**. Pero para entenderla, no está de más echarle un vistazo a lo que se publicó antes.

Si le echáis un vistazo en profundidad a estas historias cortas os daréis cuenta de que **Toriyama** es un apasionado de la ciencia ficción. Todas sus historias tiene algún elemento de este tipo, cuando no le da por montarse una historia de lo más absurda. Cuando intentaba atraer la atención de público y editores sus historias eran bastante más agresivas, estaban pensadas para llamar la atención del lector y hacerse un hueco en el difícil mundo del manga. Pero después de su éxito con **Dr. Slump** podemos notar que, ya más tranquilo, se decanta por historias más experimentales, por ideas que se le ocurren y que quizás más adelante desarrolle.

La primera parte de **Dragon Ball** parece una fusión entre **Dragon Boy** y **Las aventuras de Tongpoo** aderezadas con gotitas del absurdo de sus otras obras. Los elementos paródicos son constantes en su trabajo (podemos encontrar desde demonios y elementos de la más pura mitología oriental hasta ángeles o al mismísimo **Bruce Lee**), pero los integra y les da una personalidad propia. **Toriyama** es un autor cómico, que logra arrancar una sonrisa, pero para el lector más atento es una inagotable fuente de referencias.

Tongpoo, un primo lejano de Son Gokuh.



Pola y Roid; otra historia de héroe galáctico y chica con ganas de casarse.

Armado Vila



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

Nuevos personajes... Futuros alternativos... Diferentes versiones de la misma historia... Las películas de DRAGON BALL son todo un mundo en sí mismas. Si no te conformas con la serie, adelante: bienvenido al VIDEOCLUB GT.

Director: Mitsuo Hashimotoi.
Guión: Takao Toyama.
Fecha de estreno en Japón: 15 de junio de 1995
Duración: ------------------



EL ATAQUE DEL DRAGÓN

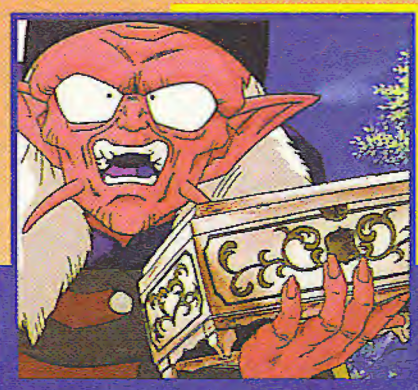
RYUUKEN!! GOKUH GA YARANEBA DARE KA YARU!

EL ATAQUE DEL DRAGÓN es una de las películas más entretenidas de DRAGON BALL Z. Podría decirse que hace pareja con **FUSIÓN**, ambas películas realizadas por el mismo *staff* técnico, y ambas con un nivel de calidad algo superior a la media de las películas de DRAGON BALL Z.

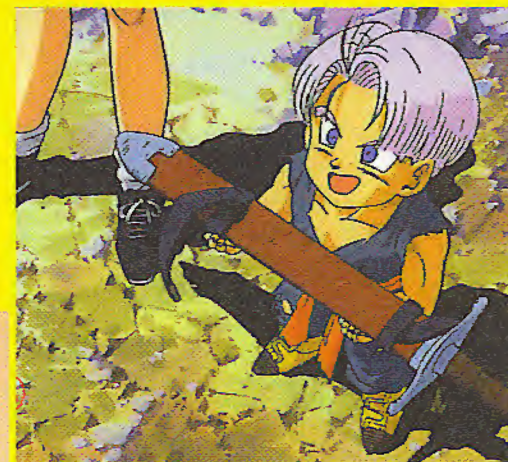
EL ATAQUE DEL DRAGÓN se proyectó por primera vez el 15 de julio de 1995, con motivo de la **Toei Animation Fair** de verano de aquel año, una especie de festival semestral que algunas grandes productoras de animación celebran para presentar sus novedades más jugosas.

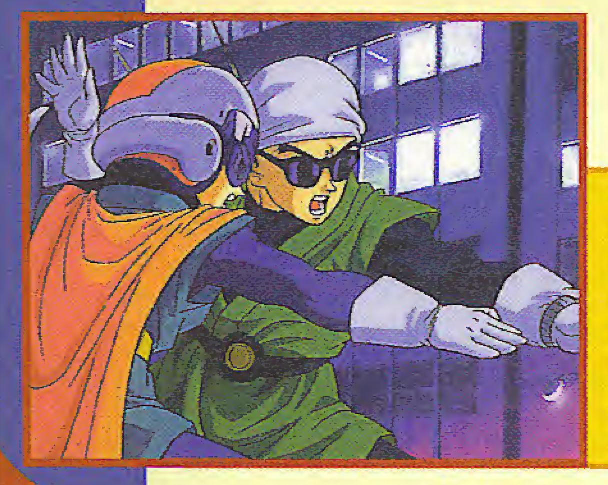
La clave de la historia tiene su origen en el remoto pasado, en el planeta **Konatzu**, al sur de nuestra galaxia, donde existió un terrible monstruo llamado **Hildegan**, una máquina de destrucción capaz de arrasar continentes enteros. Pero **Hildegan** cometió el error de elegir mal a sus enemigos, y se enfrentó a **Minosha**, despertando así las iras de **Tapion**, el hermano mayor de **Minosha**, que acabó con el monstruo. En el proceso de destruir a **Hildegan**, **Tapion** tuvo que dividirlo en dos y encerrar sus mitades por separado para eliminar su poder, una victoria con un precio muy alto. **Tapion** quedó encerrado con la parte superior de **Hildegan** y **Minosha** con la parte inferior.

Los siglos han pasado y en la Tierra **Son Gohan** y **Videl**, caracterizados como **Great Saiyaman** y **Great Saiyaman 2**, se entretienen luchando contra el crimen de **Satan City**, como si de superhéroes al uso se tratara. En una de sus misiones rescatan a un anciano llamado **Hoi** que se presenta como el único superviviente del planeta **Konatzu**. **Hoi** convence a **Gohan** y compañía para que le ayuden a abrir una misteriosa caja de música



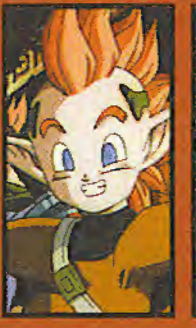
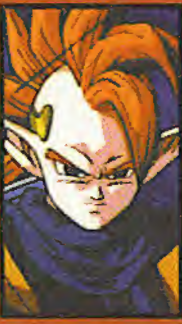
Arriba: **Hoi, un villano que consigue engañar a nuestros héroes para que abran su particular "caja de Pandora".**





ESCENAS IMPORTANTES

- **Una de las escenas más simpáticas de la película es la primera aparición de GOHAN y VIDEL vestidos de GREAT SAIYAMAN. Hacen una entrada en plan fuerzas especiales de GINEW, de lo más divertida.**
- **Otra escena a recordar es el ataque final de GOKUH, cuando lanza su golpe del dragón, un prodigio de espectacularidad.**
- **Y para los que gustan de escenas entrañables hay una de TAPION jugando con TRUNKS y recordando a su hermano pequeño, MINOSHA, que es de lo más tierno.**

NUEVOS PERSONAJES

En cuanto a personajes nuevos hay que destacar a los habitantes del planeta Konatzu. Hoi, un malo de esos malísimos y con ansias destructoras. Tapion, un héroe carismático y con un look muy conseguido. Minosha, una especie de Tapion en versión joven. Y por último Hildegan, el monstruo "yotodoloaplasto" creado por Hoi para destruir Konatzu y lo que se le ponga por delante.

en la que **Hoi** dice que está encerrado un gran héroe de su pueblo. El problema es que la cajita de marras no es fácil de abrir y nuestros amigos tienen que recurrir al dragón **Shenron** para conseguirlo. La sorpresa mayúscula llega cuando, una vez abierta la caja, no sólo aparece **Tapion**, el gran héroe, también se libera la parte superior de **Hildegan**. **Hoi** les había tendido una trampa.

Tapion les cuenta toda la historia, y les pide ayuda para impedir que **Hoi**, en realidad el creador de **Hildegan**, consiga abrir la segunda caja y liberar la segunda mitad del monstruo. **Gokuh**, **Gohan** y toda la troupe intentan hacer fracasar el plan de **Hoi**, pero al final no pueden impedir que se abra la segunda caja y que **Hildegan** vuelva a estar completo y con todo su inmenso poder.

La lucha que sigue es épica y **Hildegan** vence fácilmente a **Gokuh**, **Gohan**, **Vegeta** y **Gotenks**. **Gokuh** recurre a todo su poder transformándose en super guerrero de tercer nivel pero es inútil contra el "invencible" monstruo. Al final **Gokuh** recurre a una nueva técnica, el ata-



que del dragón, que resulta ser definitiva y consigue destruir a **Hildegan**, esta vez permanentemente.

Lo dicho, una de las películas de **Dragon Ball Z** más aprovechables desde todos los puntos de vista. La animación y el dibujo de los personajes, dirigido por **Minoru Maeda**, un habitual del *staff* de **Dragon Ball**, es notable y los personajes muestran todo su potencial visual, tanto en las luchas como en las situaciones más cotidianas o divertidas. Los efectos de animación (lo que se podrían llamar efectos especiales) son abundantes, muy vistosos y muy bien aprovechados. Vamos, un despliegue de capacidad técnica al servicio de una historia correcta, entretenida y con uno de los nuevos personajes más emblemáticos de todas las películas de **Z**, **Tapion**. Un descubrimiento que por desgracia luego no ha vuelto a ser aprovechado en ninguna otra película de **Dragon Ball Z.**

Annabel Espada



CURIOSIDADES

La principal curiosidad de esta película es el propio ataque del dragón que desarrolla Gokuh. Es una técnica exclusiva de la versión animada, que jamás salió en el manga. Toda una primicia.

Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

HOY: APRENDE A DIBUJAR CUERPOS (1)

Para dibujar cuerpos también nos acostumbraremos a trabajar con volúmenes simples (tubos, esferas, peras, etc...) y a situar ejes principales en ellos (ejes en la cara, los ejes de los hombros, la cintura rodillas, los codos, etc.).

En esta ocasión, nos ocupamos de dibujar personajes de cuerpo entero en una posición estática, de tres cuartos o frontal.

Lo más importante es que el personaje no tendría que estar ni cayéndose para un lado, ni volando por los aires. La manera de evitar este clásico error es situando un punto en medio del cuello. A partir de éste trazamos una vertical hasta el suelo y comprobamos si cae entre los dos pies, más o menos. En el caso que el personaje sólo se sostuviera por un pie (a la pata coja), la vertical del cuello de la que hablábamos tendría que caer en el punto de apoyo del personaje, es decir, el pie. De lo contrario, en los dos casos, nuestro personaje no parecerá muy estable.

Núria Peris



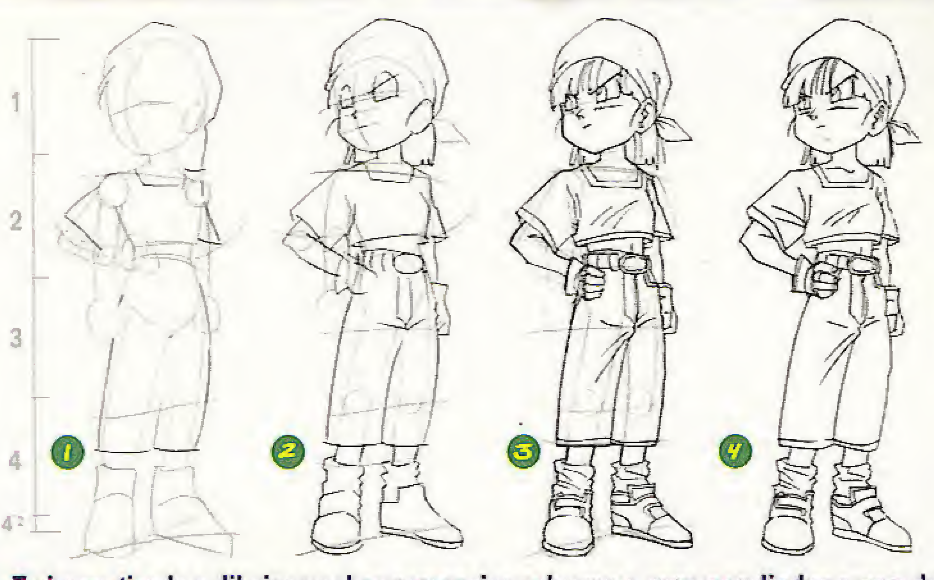


SON GOKUH.

Hay que reconocer que el Gokuh de Dragon Ball GT no se parece proporcionalmente a los primeros dibujos de Akira Toriyama. Para hacernos una idea, Gokuh tenía casi las proporciones de Pilaf. En los nuevos diseños para esta serie de television Gokuh mide 3,3 cabezas, es decir, está mucho más estilizado, aunque sigue siendo cabezón.

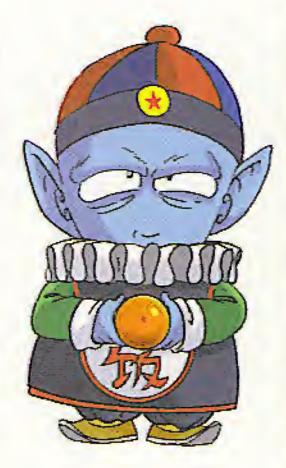






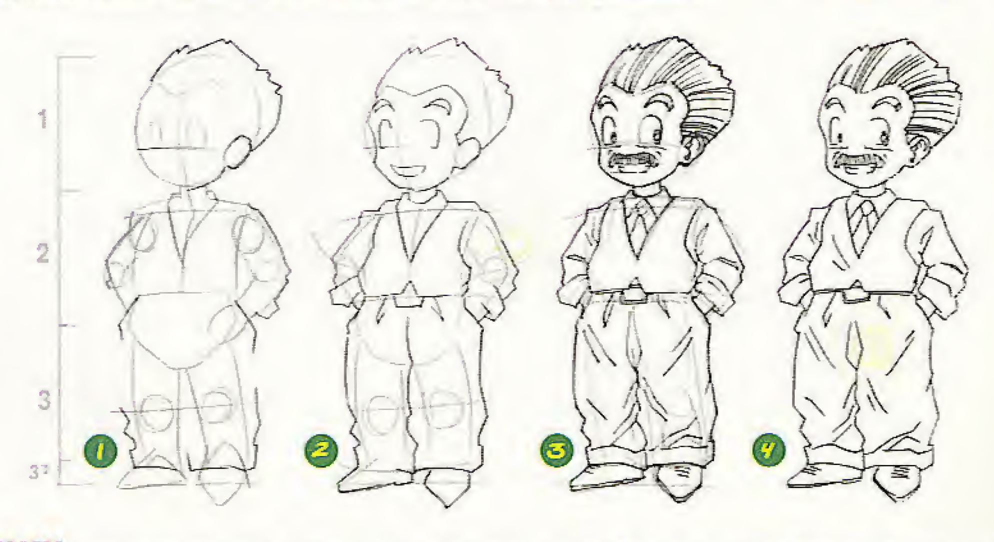
PAN. Toriyama tiende a dibujar muchos personajes cabezones, para parodiarlos o para darles un aspecto juvenil. Pan es uno de ellos. Si os fijáis, hemos tomado como medida su cabeza. Ella tiene aproximadamente 4 cabezas de largo, para definir la longitud del cuerpo. Para situar las manos nos guiaremos por las perneras del pantalón.





PILAF. Este personajes tiene las proporciones que Toriyama utilizó en sus personajes de su otra gran obra: DR. SLUMP. Pilaf mide 2,35 cabezas. Tiene una enorme frente que se oculta debajo del gorrito que lleva. Además, este tipo de personaje no tiene apenas cuello, en su caso está escondido bajo su gorguera. Otra característica es la de tener extremidades diminutas.





KLILYN es todavía más cabezón que Pan. Mide algo más de tres cabezas. Si os fijáis, tiene unas piernas bastante cortas respecto al estereotipo de dibujo japonés de largas piernas. Por otra parte, hay que acordarse de añadirle el bigote a lo Aznar, si lo dibujamos en la etapa de DRAGON BALL GT.

welcome to...

www.giru.gt

Dragon Ball también ha triunfado en el extranjero. En serio. Muchos nos temíamos que con el nivel de "acción" que contienen los episodios, ningún país compraría **Dragon Ball** para pasársela a sus fans del manga. Pero no ha sido así. Incluso en los Estados Unidos están emitiendo nuestra serie favorita. Aunque hace relativamente poco que la han descubierto, **McDonalds** y **Burger King** ya están diseñando hamburguesas con forma de **Nube Kinton**. En fin, todo esto lo vas a poder comprobar con tus propios y atónitos ojos en cuanto te pases por las direcciones de internet que hemos seleccionado este mes para ti. Se trata de direcciones de fans extranjeros, que quieren formar parte de la leyenda de **Gokuh**. Y, como veréis, algunos se hacen dignos, aunque todos están en inglés...

Álvaro Prieto

KaiohShin's Planet

http://www.superpope.com/dbzshrine/

Esta web tiene una presentación admirable, llena de sprites animados, si es que usas **Netscape**. En esta web se comentan de forma intensiva todos los secretos de TODOS los videojuegos de **Dragon Ball**. Genial si no sabías dónde buscar y sabes inglés. Por otro lado, también incluye una lista de las películas de **Dragon Ball** publicadas en los USA.



Karin's Tower

http://dragonball.simplenet.com/index.html

Si has repasado las anteriores webs mencionadas y has alucinado con ellas, entonces prepara un desfibrilador porque vas a sufrir un infarto. Besaríamos al tío que ha hecho esta página si pudiéramos. Su web es tan grande que ha tenido que incluir un menú de acceso rápido al estilo Yahoo. Y en presentación no se queda rezagado...

Welcome To My Dragon Ball Animated Gifs!

http://www.angelfire.com/me/meoweo/dball.html

Vale, coincidimos, el título de esta página es un bodrio. Y si somos sinceros, la presentación también apesta. Pero éste es un sitio que contiene un buen montón de archivos gif animados que pueden interesarte.



The Official Dragon Ball Z site

http://www.pioneer-ent.com/dbz/

Si alguna vez dudáis de por qué algunos sitios son oficiales y otros no, esta web os dará una pista sobre la respuesta... o todas ellas a la vez. Los fans de **Dragon Ball** jamás necesitarán Viagra con esta página en la red.



Son Gohan's Page

http://members.xoom.com/GohanPage/index.htm

Por último, pero no por ello menos importante, incluimos la web de **Daniel Oliver Morcillo**, un lector de nuestra revista que está preparando una enciclopedia interactiva multimedia sobre el universo **Dragon Ball**. La cosa tiene muy buena pinta, y desde aquí pedimos a todos los otakus que nos lean que se den una vuelta por allí. Daniel agradecerá toda la ayuda que podáis prestarle, y quién sabe... puede que estemos ante el principio de algo grande.

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
norma@norma-ed.es

Última actualización: La página Final Flash ha cambiado de nombre. Ahora se llama Fusión Home Page y su nueva dirección es fusion.tierranet.com. Seguid conectados

MERCHANDISING

DRAGON BALL GT

¡ATENCIÓN!
EXIGE SÓLO PRODUCTOS OFICIALES

Licenciado Autorizado

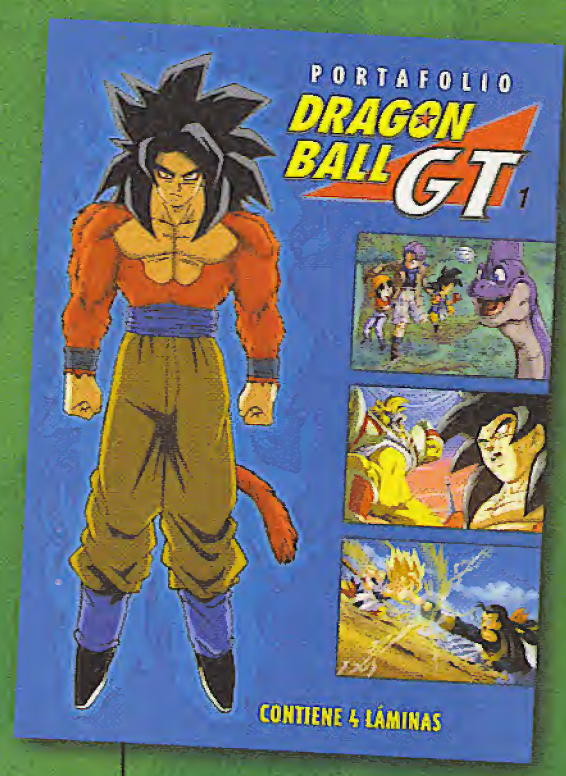
NORMA Editorial





MAXI-POSTERS 1 y 2

¡Los pósters más grandes que existen! Nada menos que 58x140 cm. para adornar la puerta de tu habitación con los personajes de GT.



PORTAFOLIO-1

Una auténtica carpeta de lujo que contiene 4 alucinantes láminas de 30x42 cm. con las mejores imágenes de la serie.

DRAGON BALL GT
AGENDA 1999

AGENDA 1999

Organiza el día a día de la forma más divertida con esta agenda de bolsillo a todo color ilustrada con imágenes de GT.

No te pierdas los próximos productos de merchandising de **NORMA Editorial**

- **OTAKU PACK**
  (A la venta el 25 de enero de 1999)
- **JUEGO DE ROL**
  (A la venta el 25 de marzo de 1999)

CRÓNICAS DRAGON BALL

Historia de una larga historia

EL GRAN TORNEO DE ARTES MARCIALES

Capítulos 24 a 54 • Tomos de manga 2 a 5

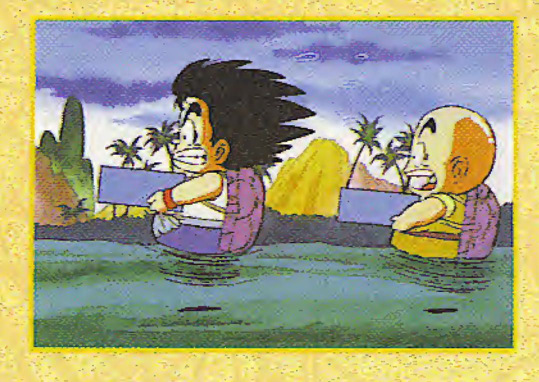
Como explicamos en el número anterior, **Gokuh** decidió finalmente aceptar la proposición de **Mutenroshi**, el legendario maestro **Mutenroshi**, y entrenarse con él. En la diminuta isla de Kame House conoció a **Klilyn**, otro chico que también deseaba entrenarse con el maestro. Para aceptarlos les puso como condición que le trajeran una chica guapa... La elegida fue **Lunch**, la encarnación de la inconstancia femenina, ya que cambia de personalidad cada vez que estornuda.





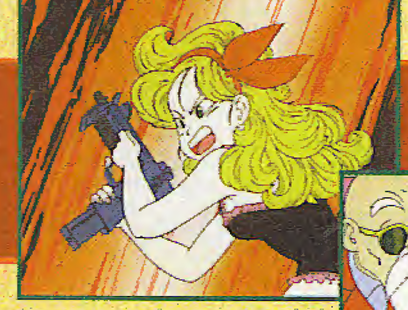
Tras completar estos "trámites", todos se trasladaron a una isla más grande donde **Mutenroshi** inició su particular método de entrenamiento, consistente en repartir leche (evitando monstruos), cavar zanjas (con las manos), natación (compitiendo con cocodrilos) y demás tareas manuales y pruebas de ingenio. El extraño método se reveló de lo más efectivo ya que sus discípulos desarrollaron una gran fuerza y adquirieron velocidad y destreza. Como complemento, **Mutenroshi** les endosó unos caparazones de tortuga de 30 kilos con los que debían realizar todas sus tareas.

Sus discípulos sólo soportaron tan duro entrenamiento porque su maestro les prometió que, si se entrenaban duro, podrían participar en el Gran Torneo de Artes Marciales, en el que competían los luchadores más fuertes del mundo. Llegado el momento, **Mutenroshi**, **Gokuh** y **Klilyn** viajaron a la sede del Torneo, donde **Gokuh** se reencontró con **Yamcha**, **Bulma**, **Pooal** y **Woolong**.

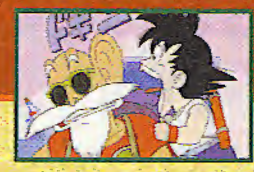


Los discípulos de **Mutenroshi** superaron las eliminatorias sin problemas y lograron pasar a los octavos de final. **Yamcha** cayó eliminado en la primera ronda ante **Jacky Chun**, un magnífico luchador -sospechosamente parecido a **Mutenroshi**- que le venció sin apenas esfuerzo. **Klilyn** se enfrentó a **Bacterian**, un tipo que usaba su repugnante hedor y diversas técnicas de lo más asquerosas para ganar. Como **Klilyn** no tenía nariz pudo vencer...

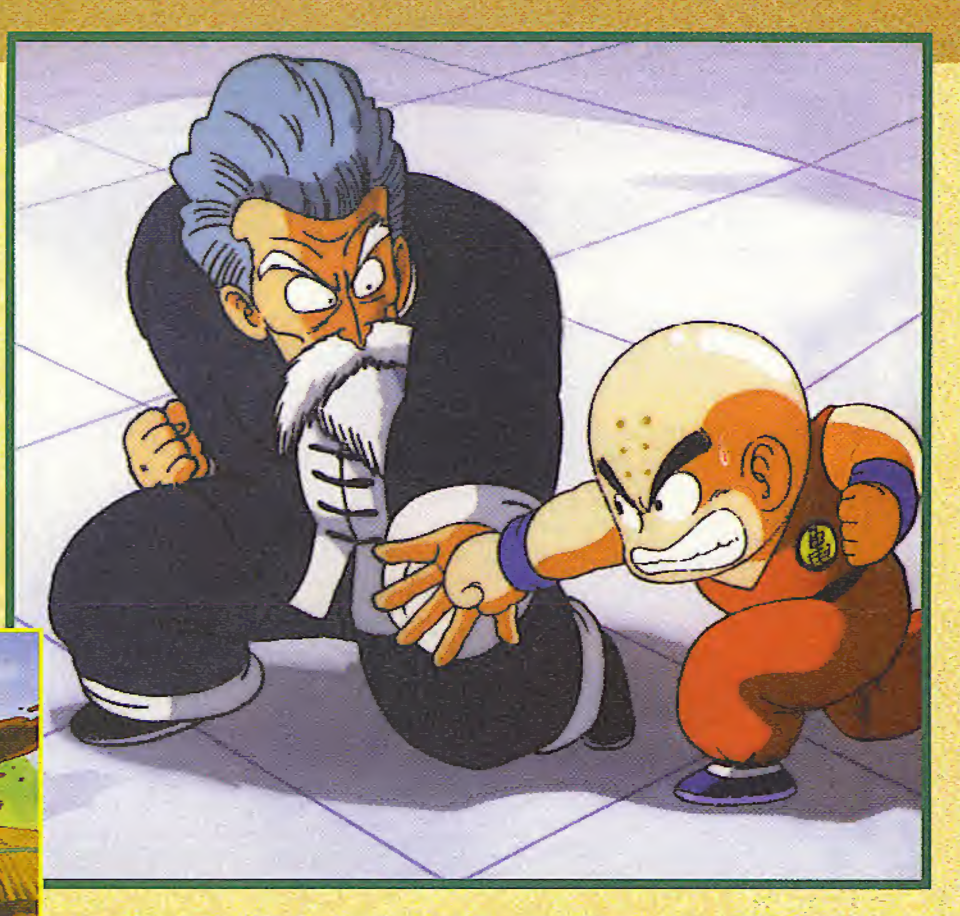
Otro interesante combate fue el de **Nam**, un monje indio que participaba para comprar agua para su pueblo con el dinero del premio, contra **Lam Fan**, una chica que usaba su atractivo para ganar. Después de algunos lógicos problemas de timidez, **Nam** venció el combate. El último fue el de **Son**







Los tres nuevos habitantes de la isla de MUTENROSHI se empeñan en hacerle la vida imposible, aunque cada uno a su manera.



MEJORES ESCENAS

- Sin duda, lo mejor de esta parte de la serie son los curiosos entrenamientos a los que MUTENROSHI somete a sus alumnos, como nadar con los caparazones de tortuga o esquivar avispas para desarrollar la velocidad. Impagables.
- El combate entre JACKY CHUN y GOKUH es genial. Combina perfectamente el más puro humor TORIYAMA con una imaginación desbordante y está lleno de acción y momentos emocionantes.



Gokuh contra **Giran**, un dinosaurio que abandonó porque **Gokuh**, con su nueva cola, era demasiado monstruoso para él....

Tras la primera ronda, creció el interés de los combates. A **Klilyn** le tocó enfrentarse a **Jacky Chun**, que le venció sin demasiados problemas, aunque eso hizo que creciera la sospecha de **Yamcha** de que **Jacky** era **Mutenroshi**. El combate entre **Gokuh** y **Nam** fue muy igualado, pero **Gokuh** acabó venciendo. De todos modos **Jacky Chun/Mutenroshi** -porque sí, era él- le regaló a **Nam** una cápsula para transportar agua con la que salvar a su pueblo.

Y por fin, se llegó a la final, un combate genial por las técnicas y la originalidad de los ataques: **Jacky Chun** con el del borracho, **Gokuh** contraatacando con el del mono... Lo malo es que el combate se alargó tanto que salió la luna. Y claro, cuando **Mutenroshi** estaba a punto de ganar usando energía eléctrica para debilitar a su adversario, **Gokuh** miró la luna y se transformó en mono gigante. Ya que la causa era la luna, el maestro decidió que muerto el perro se acabó la rabia (o algo así) y destruyó el satélite, con lo que la cosa se alargó un buen rato más y ambos acabaron tan agotados que ganó **Jacky**, el único capaz de mantenerse en pie. Tras el combate, **Mutenroshi** les invitó a cenar para celebrarlo... y se gastó todo el dinero del premio, porque **Gokuh** venía con hambre y se comió todas las existencias del restaurante. En vez de volver, como **Klilyn**, a casa de **Mutenroshi**, **Gokuh** decidió proseguir su entrenamiento buscando la bola de cuatro estrellas que había sido de su abuelo, por lo que se despidió de sus amigos. ■

ANNABEL ESPADA

•LOS FINALISTAS•



LOS NIVELES DE

SAIYAN

Esta raza guerrera es conocida por sus peculiares rasgos: todos tienen el pelo negro, cola, carácter belicoso, apetito sin fin y se pueden convertir en **Ohzaru** (mono gigante) al ver la luz de la luna llena, con lo que su fuerza y energía se multiplican por diez. Al no ser una raza demasiado inteligente, siempre han estado aprovechándose de los avances tecnológicos de sus víctimas.
Cuando sometían a cualquier raza, robaban su tecnología, tal y como hicieron en su momento con los tsufurs.



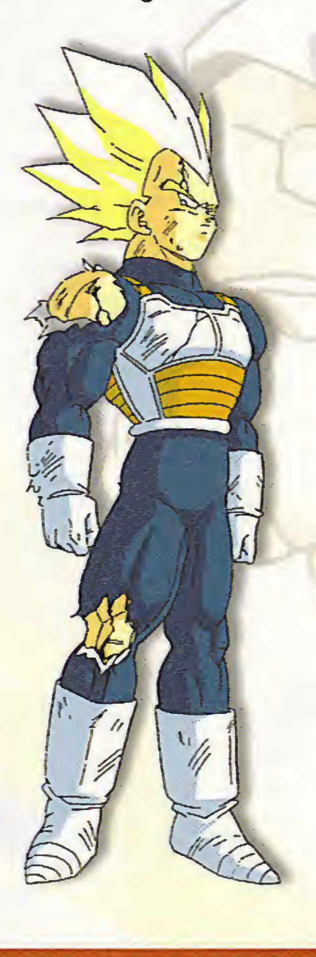
SUPER SAIYAN

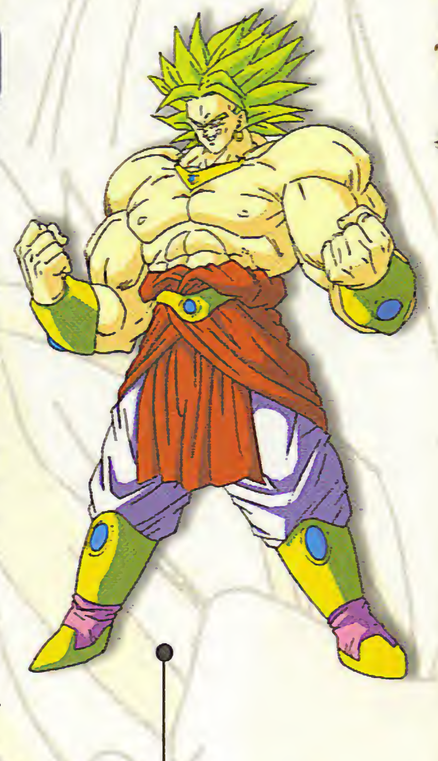
Todo el poder saiyan se multiplica por diez (sin tener que convertirse en **Ohzaru**). En la mitología saiyan se decía que sólo lo podía conseguir el super saiyan de la leyenda, aunque más tarde se demostró que cualquier saiyan bien entrenado podía llegar a este nivel. Al convertirse en super saiyan, sufren ciertos cambios: los ojos se les vuelven azules y el pelo rubio. A los saiyans que aumentan de nivel también les aumenta la arrogancia, creyéndose invencibles en los combates. Al primero que vimos así fue a **Gokuh** en su encarnizada lucha frente a **Freeza**, después de un ataque de ira producido por la muerte de su amigo **Klilyn**.



SUPER SAIYAN DAI NI DANKAI

Esto es una evolución del super saiyan, en la que se consigue superar el legendario primer nivel. Al llegar a este punto se aumenta, aparte del poder, la masa muscular, consiguiendo así un cuerpo bastante voluminoso. **Vegeta** y **Trunks** consiguieron este nivel entrenándose en la sala del tiempo de Dios. Pudimos contemplar esta mutación muscular en **Vegeta** cuando se enfrentó a **Perfect Cell**.





SUPER SAIYAN DAI SAN DANKAI

Un paso más allá en el primer nivel de super saiyan. Aquí se conseguiría mucho más poder y masa muscular, aunque se pierden velocidad y reflejos. Este nivel fue un gran fracaso y casi le cuesta la vida a **Trunks** cuando se enfrentó a **Perfect Cell**. Al pobre no le salieron las cosas muy bien y sufrió las consecuencias. La verdad es que estéticamente no es muy atractivo, pues los músculos aumentan de forma que el cuerpo queda deformado por ellos. Cuando **Broly** se enfrentó a **Gokuh** por primera vez, también estaba en este estado de poder.

DRAGON BALL

POR PEDRO VALLESPÍN

PODER SAIYAN

SUPER SAIYAN FULL POWER

Por fin llegamos al último estadio antes del segundo nivel. Para poder aumentar el nivel de super saiyan y no menguar en ninguna habilidad, se necesita concentrar toda la energía. Para lograrlo hay que entrenar no sólo el cuerpo, sino también la mente. Así, obtenemos todo el poder del **super saiyan san daikai** sin deformaciones, consiguiendo más fuerza, agilidad, rapidez y reflejos. Este estado fue alcanzado por **Gokuh** cuando se enfrentó con **Perfect Cell** en su particular torneo.



SUPER SAIYAN NIVEL 3

Este tercer nivel necesita un poco más de tiempo que los anteriores. **Gokuh** demostró por primera vez su poder frente a **Majin Boo** y parecía que éste era el límite al que podía llegar un saiyan. En este estado, los rasgos de **Gokuh** se volvieron más solemnes, la longitud del pelo aumentó considerablemente y pudimos comprobar que desaparecían las cejas. Para poder conseguir este nivel se necesita mucho tiempo y entrenamiento. **Gokuh** consiguió llegar a él gracias a que estaba muerto (no hay mal que por bien no venga).

SUPER SAIYAN NIVEL 4

Último estado que consigue alcanzar **Gokuh** y más tarde su eterno rival, **Vegeta**. Con esta última transformación, el look cambia radicalmente. Ya no tendrán su brillante pelo amarillo, sino que volverían al color negro natural del cabello de los saiyans. Junto con esto, el aspecto físico también cambia: todo el cuerpo, exceptuando el pecho y la cara, queda cubierto por un pelaje rosado (rojo en **Vegeta**). Además, se pueden observar una especie de ojeras de color rojo que les dan una imagen temible. **Gokuh** tuvo que recurrir a esta transformación para acabar con el malvado **Baby**. **Vegeta** lo conseguiría más tarde al enfrentarse a los dragones malignos.



SUPER SAIYAN NIVEL 2

Nivel alcanzado cuando **Son Gohan** sobrepasó el Full Power al enfadarse (como le ocurrió a **Gokuh** la primera vez que se convirtió en super saiyan). La concentración de poder es mayor que antes y se puede ver que el pelo está más erizado.

Además del cabello no hay ninguna otra alteración en el cuerpo. La arrogancia de los saiyans también aumenta muchísimo y por culpa de ello, **Gokuh** pereció al llevarse a **Cell** a otro lugar antes de que explotase.



tomas falsas

Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez

tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Esto es increíble! Estaba segura de que había un montón de fans de Dragon Ball GT, pero lo que no me esperaba era la avalancha de cartas que he recibido después de que el primer número saliera a la calle ¡Es fantástico saber que tengo tantas amigas y amigos que siguen mis aventuras! ¡Sois geniales! Y ahora... vamos a por las cartas.

Dibujo de Mireia Alcaina

Juan Bautista (Valencia) pregunta si emitirán **DRAGON BALL GT** por TV. No te despistes, Juan, porque quizá en enero te llevas una sorpresa desde los canales autonómicos. En cuanto a los pasatiempos del número anterior, si te fijas, los ojos del nº4 y el nº7 son diferentes.

Mireia Alcaina (Cabrera de Mar) pregunta por mí y por **Videl**. Gracias por el interés; todas tus dudas serán contestadas en un próximo artículo sobre las chicas de **DRAGON BALL**. En cuanto a si nos convertiremos en super saiyan... yo me entreno cada día, pero de momento, nada de nada.

A **Marta Roca (Barcelona)**: No sé si pasarán las películas que me comentas por TV, pero quién sabe... De momento, **Klilyn** no ha recibido ninguna transfusión de sangre de superguerrero, por lo que no sé qué efecto le causaría.



Eduardo López nos dedica esta espectacular fusión de Gokuh y Vegeta.

Amigo **Manuel Solís (Madrid)**, si no me equivoco, no hay versiones de los juegos de **DB** fabricados para PC, pero existen unos cuantos emuladores de consolas con los que podrás probarlos en tu ordenador.

César González (Dolores) Hay rumores de que la segunda etapa de pelis de **DBGT** estará a la venta a principios del 99, pero para más información consulta la web de **Manga Films**: www.mangafilms.es/dragonballGT. Mi nieto, que aparece en un especial de TV que se emitió en Japón, se llama **Gokuh Jr.** y no, no llega al 5° nivel. Tampoco se sabe nada de que **Toriyama** tenga intención de dibujar más **DRAGON BALL**.

Elisabeth Campaña (Granada) quiere que le escriban chicas fans de **DBGT**. Su dirección es: **Elisabeth Campaña Torres**, c/ Teófilo Gautier nº 4, 5°c-secc A 18015 (Granada)

José Ángel Sansano (Dolores) En una próxima edición de **Power On** tendrás trucos tanto para el videojuego **DRAGON BALL FINAL BOUT** como para otros.

Lo siento, **Iker (¿Santander?)**, pero los capítulos y las películas de **DB** en Laser Disc o DVD no están disponibles en nuestro país.

Pues eso es todo, aunque antes de acabar, quiero agradecer a **Damián Lobato (Madrid)**, **Aleix Giol**,





Dos versiones de Gokuh que casi mejoran el original. A la izquierda Damián Lobato y a la derecha José Ángel Sansano.

Mikel Álvarez (Zumárraga), **Eduardo López (Molins de Rei)** y a **Pablo Flores** sus cartas y sus dibujos...¡Ya no me caben en la habitación! ■

¡HASTA PRONTO!

Y no olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A. Fluviá, 89. 08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
norma@norma-ed.es



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿ Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista Oficial, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Código postal ....

Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❒ Sellos nuevos de correo
- ❒ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❒ Talón adjunto
- ❒ Giro postal adjunto
- ❒ VISA
- ❒ Master Card
- ❒ Eurocard
- ❒ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....

Fecha de caducidad ....

Nombre y apellidos del titular ....

....

DNI ....

Teléfono ....

Firma:



número 2 • diciembre 98

Director:
Óscar Valiente

Redactor Jefe:
José Miguel Álvarez

Diseño Gráfico:
Samuel García

Corrección Gramatical:
Óscar Estefanía

Publicidad:
Josefina Blaya

Colaboradores:
Luis Alís, Esteban Canalejo, Annabel Espada, Francisco Galindo, Manuel Guerrero, Carlos Javier Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila.

Edita:
NORMA Editorial, S. A.

Director General:
Rafael Martínez

Director Editorial:
Óscar Valiente

Coordinador Editorial:
Armand Zoroa

Director Financiero:
Vicente Campos

Director de Distribución:
Pepe Martínez

Comercial:
David Llorente

Producción:
Flor Castellanos y Marià Martí

Ayudante de producción:
Valentín Chesa

Redacción y Publicidad:
c/ Fluviá, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 232 62 12. Fax: 93 231 26 99
norma@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Se solicitará control OJD

NORMA Editorial



El Gran TORNEO

¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos de nuevo a la isla de la **Papaya**, donde va a tener lugar otra edición del **Gran Torneo**! ¡Estad muy atentos y repasad bien la revista, porque hoy toca hacer de detectives!



¿Estais preparados para concursar? Pues enviad vuestras respuestas a **NORMA Editorial**: Fluvià, 89. 08019-Barcelona, indicando en el sobre **"El Gran Torneo"**, antes del 8 de enero. ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

En la anterior edición, muchos fueron los participantes, pero sólo cinco llegaron a la gran final entre los cientos que contestaron correctamente a todas las preguntas. Las respuestas acertadas eran: 1) **Kakarotto**, 2) **Capsule Corporation**, 3) **Hermanos**, 4) **Nº 8 (Hatchan), A-13, A-14, A-15, A-16, A-17, A-18, A-19, A-20** y **Cell**, 5) **Del planeta Vegeta**, 6) **Jackie Chun**, 7) **El 4º nivel**, 8) **El grillo Gregory y el chimpancé Bubbles**, 9) **Son Gohan y Videl**, 10) **Son Gokuh**, **Trunks** y **Pan**.

LOS GANADORES DEL 1er TORNEO SON:

Por lo tanto, los ganadores de los cinco estupendos portafolios de DRAGON BALL GT son: **Lorena Calamonte** (Hospitalet, Barcelona), **Alberto López** (Monzón, Huesca), **Alberto Pueyo** (Zaragoza), **Santiago Herrerías** (Tres Cantos, Madrid) y **Jonatan Giral** (Hospitalet, Barcelona). Todos ellos recibirán el premio en su casa.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Seis episodios de la utilísima **Enciclopedia GT**, la enciclopedia más divertida que podrás encontrar.
- En la sección **Gran Tori**, hablaremos de **DRAGON BOY**, el antecesor más inmediato de **Gokuh**.
- Más **Tomas Falsas** de **Carlos Javier Olivares**.
- ¡Y además, te sorprenderemos con otro mega-regalo!




Estas Navidades querrás quedarte...
SOLO en CASa
(HOME ALONE 3)
AVENTURAS, EMBOSCADAS, RISAS, TRASTADAS...
YA A LA VENTA EN VIDEO
SOLO en CASa 3
(HOME ALONE 3)
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA JOHN HUGHES "SOLO EN CASA 3" ALEX D. LINZ HAVILAND MORRIS
NICK GLENNIE-SMITH BRUCE GREEN MALCOLM CAMPBELL HENRY BUMSTEAD
JULIO MACAT RICARDO MESTRES JOHN HUGHES HILTON GREEN JOHN HUGHES
RAJA GOSNELL
HUGHES
© 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
© 1998 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox" y sus logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation y se utilizan bajo licencia.

¡LLEGA EL FINAL DE LA 1ª ÉPOCA!

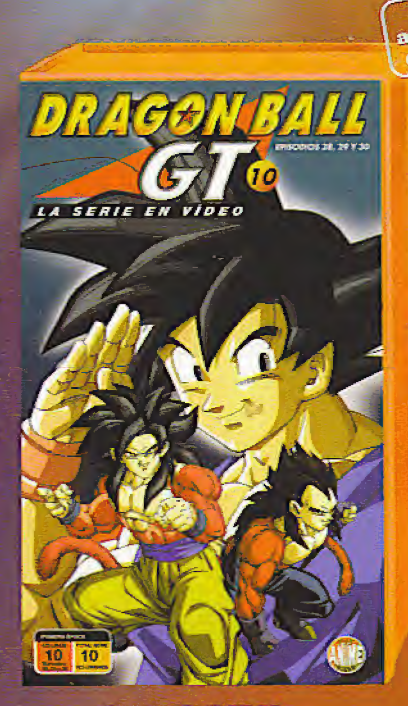


ANIME VÍDEO

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

El viaje de nuestros amigos ha finalizado con éxito y es el momento de volver a casa, pero Baby ha llegado antes que ellos...

a la venta a partir del 16 de Diciembre



Dragon Ball GT 10

¡RESÉRVALAS YA!

Ya disponibles

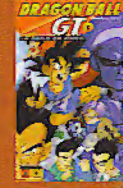







Dragon Ball GT 1 · Dragon Ball GT 2 · Dragon Ball GT 3 · Dragon Ball GT 4 · Dragon Ball GT 5





Dragon Ball GT 6 · Dragon Ball GT 7 · Dragon Ball GT 8 · Dragon Ball GT 9

COMPLETA TU COLECCIÓN

www.mangafilms.es/dragonballGT


ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS


Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es